

DibujArte Book

8



No.8
\$49.90

www.vanguardiaeditores.com

OTOKAWI

Módulo Técnicas

EDS

Tomo Personajes

DibujArte **Book**

TOMO 8

**DISEÑO
DE
PERSONAJES**

DIBUJARTE BOOK No.8 es publicada por **EDITOPOSTER S.A.**

Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax.
13-23-0-100.

Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100.

Impresa en PROCESOS INDUSTRIALES DE PAPEL, S.A. de C.V. Tel. 5576-0311.

Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de
Título SEGOB Exp. 1/432*00*01*/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido
SEGOB Exp. 1/432*00*01*/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores
y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por
medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F.

Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F.

En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col.
Xocoyahuac, Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080.

Impresa en México Copyright © 2002 Fecha de publicación: Noviembre 2007.

Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial
No. de registro 937964.

Publicación Mensual.

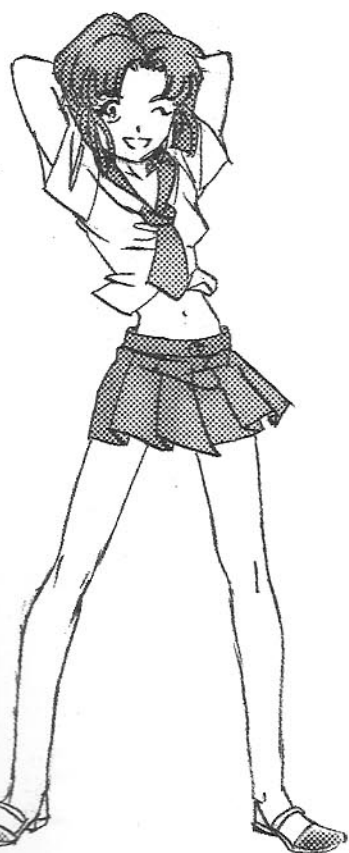


CONTENIDO

Diseño de personajes

Maniqueísmo, arquetipo, estereotipo,
documentación y otros

7
43



DISEÑO DE PERSONAJES

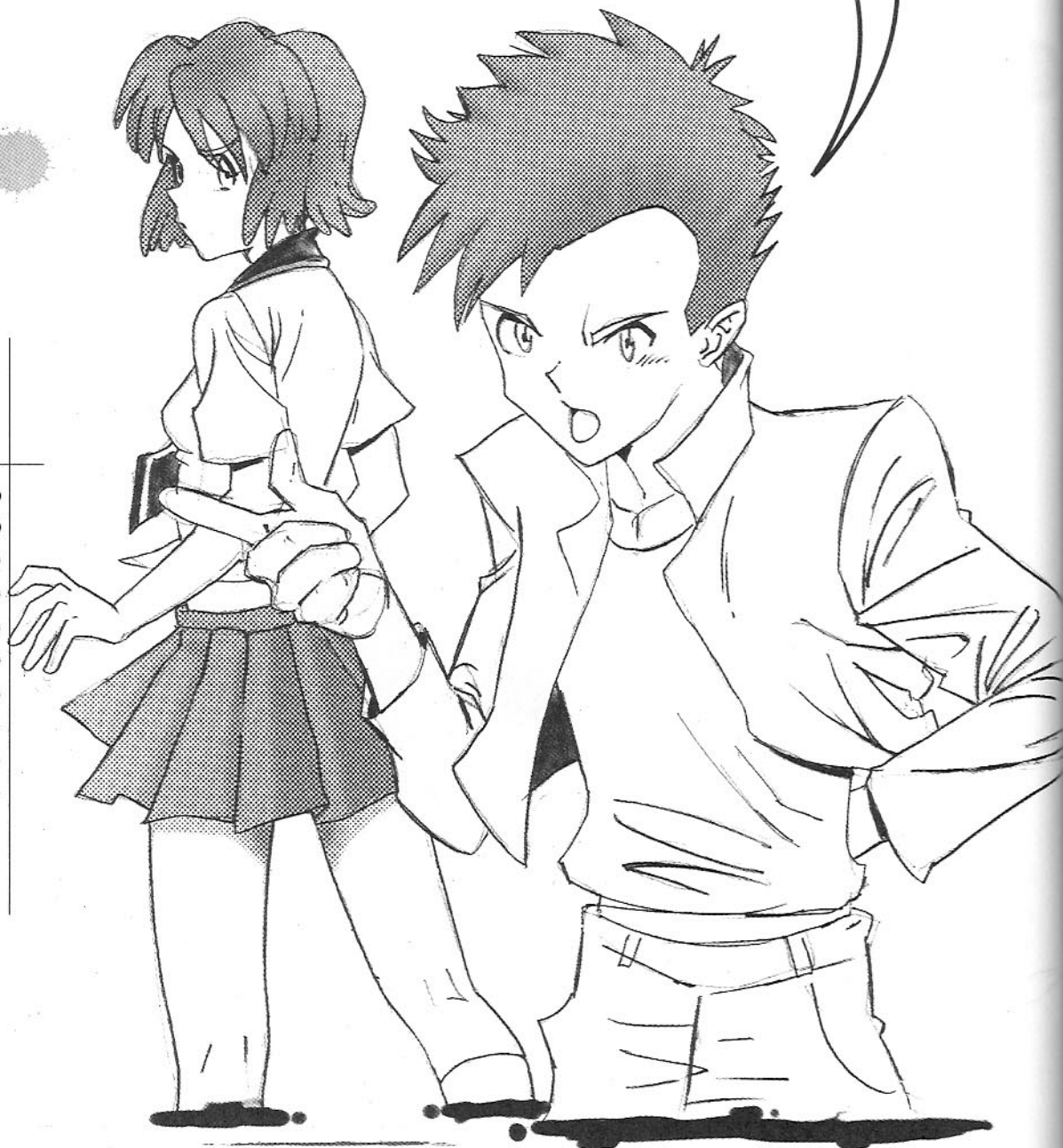
DISEÑO DE PERSONAJES



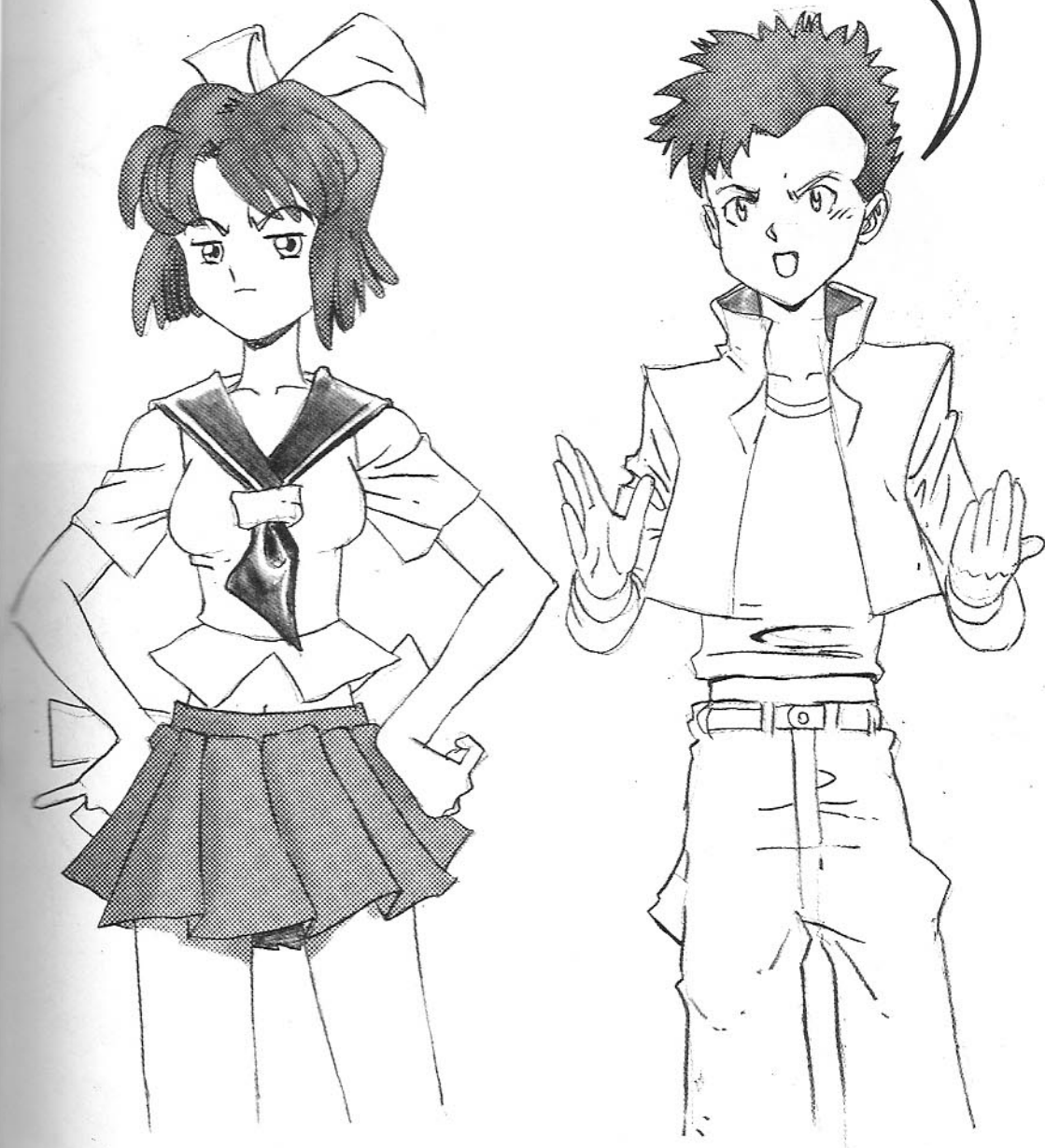
Pues yo diría que crear personajes es una tarea que, más allá de la diversión, requiere de una concentrada observación de diferentes aspectos: la época, el nivel socioeconómico de nuestros personajes, la región en donde viven, la edad de cada personaje que participa, así como su forma de pensar, la cual debe corresponder con su vestuario, o si la historia es de ciencia ficción, fantástica o de terror.



Además es importante documentarse acerca de la ropa de cada personaje, ya que las prendas tienen formas que suelen ser difíciles de suponer. Todo lo anterior sin mencionar que los personajes deben ser lo más originales posibles para no caer en algún estereotipo, lo cual hace a un personaje un tanto aburrido, por lo que se le deben otorgar cualidades únicas. Además...



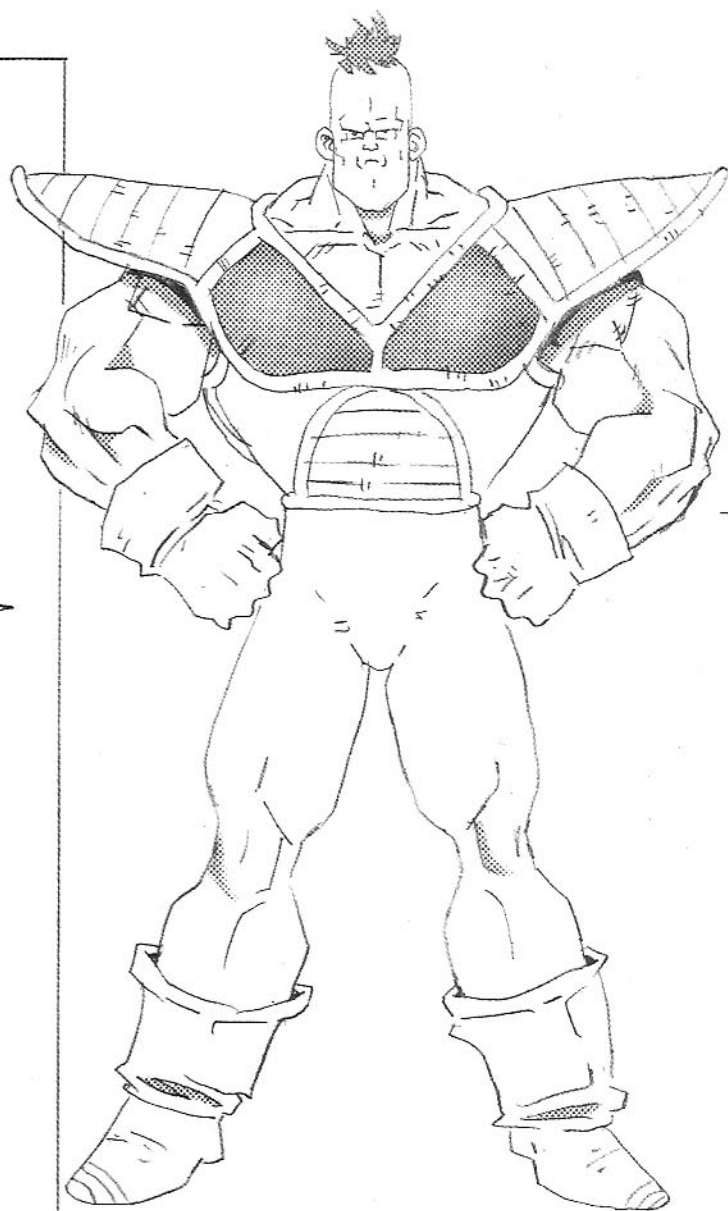
...si deseas diseñar personajes propios, ya debes dominar aspectos del dibujo como las proporciones, el movimiento, la musculatura, los pliegues en la ropa (cuyos aspectos estudiamos en los números anteriores de esta publicación). También debemos tener ya un uso adecuado de las figuras geométricas. Es importante, además, ser creativos y observadores de todo tipo de objetos, desde aparatos eléctricos hasta artesanías, con el fin de usarlas en un vestuario original y propositivo. Diseñar personajes es, por lo tanto, una actividad que requiere de responsabilidad y conocimiento, por lo que...





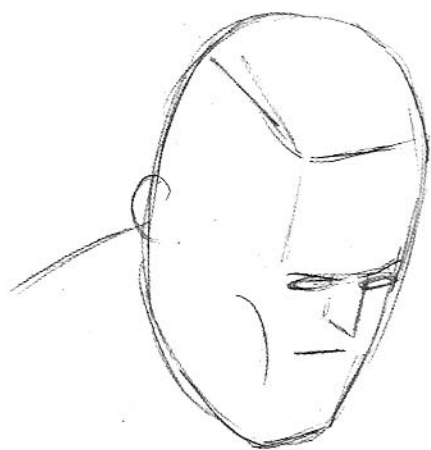
Sí, como estaba diciendo, es una actividad divertida en la cual podemos expresar nuestros gustos y explotar al máximo nuestra creatividad.

En las historias generalmente encontramos algunos estereotipos de personajes en cuanto a su anatomía. Por ejemplo, suele haber un grandulón como el de la derecha. El héroe (o heroína) suele ser, en comparación a los demás personajes de una misma historia, no tan alto ni tan bajo, y quizá más atractivo que la mayoría de los personajes. Su anatomía es, por decirlo de alguna manera, la más centrada posible, pues el héroe de la historia es por lo general el más equilibrado.

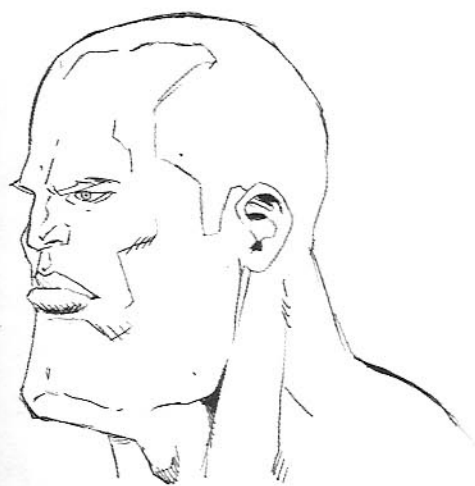




En el caso de personajes grandulones o corpulentos, sus rostros deben tener una quijada prominente (grande); con el fin de que la cabeza se vea más grande, y conviene ponerle ojos y nariz pequeña. En este rostro puedes ver que, si bien se encuentra bocetado, las características del rostro se conservan, es decir, la nariz y ojos pequeños, la boca cercana a la nariz, y la quijada y cabeza grandes.

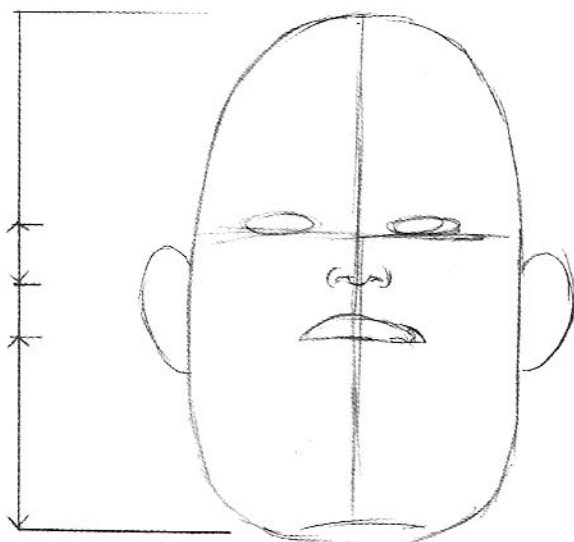


Antes de dibujar dentro de una historia a cualquier personaje importante, debemos practicarlo en diferentes posiciones como en el caso de este rostro. También es importante primero bocetar, como en la página anterior, para después detallar.



En la figura A es más notable lo que mencionamos en páginas anteriores, es decir, la pequeña área que ocupan los elementos del rostro dentro de la cabeza. Es de suma importancia tener muy presentes las medidas del personaje a fin de que conserve el parecido en todo momento. Recuerda que en libros anteriores hemos estudiado las proporciones y aspectos del rostro y del cuerpo.

A



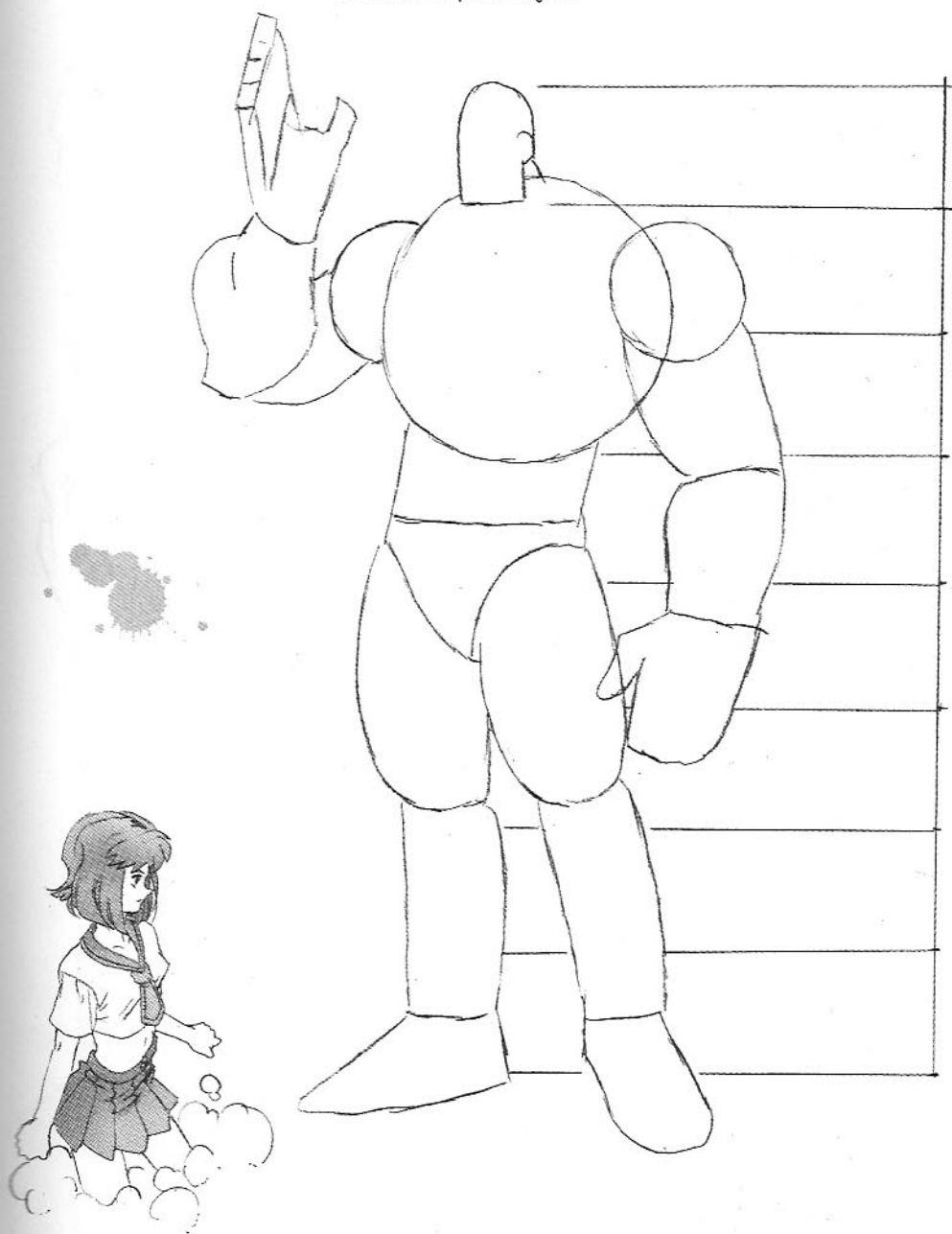
B



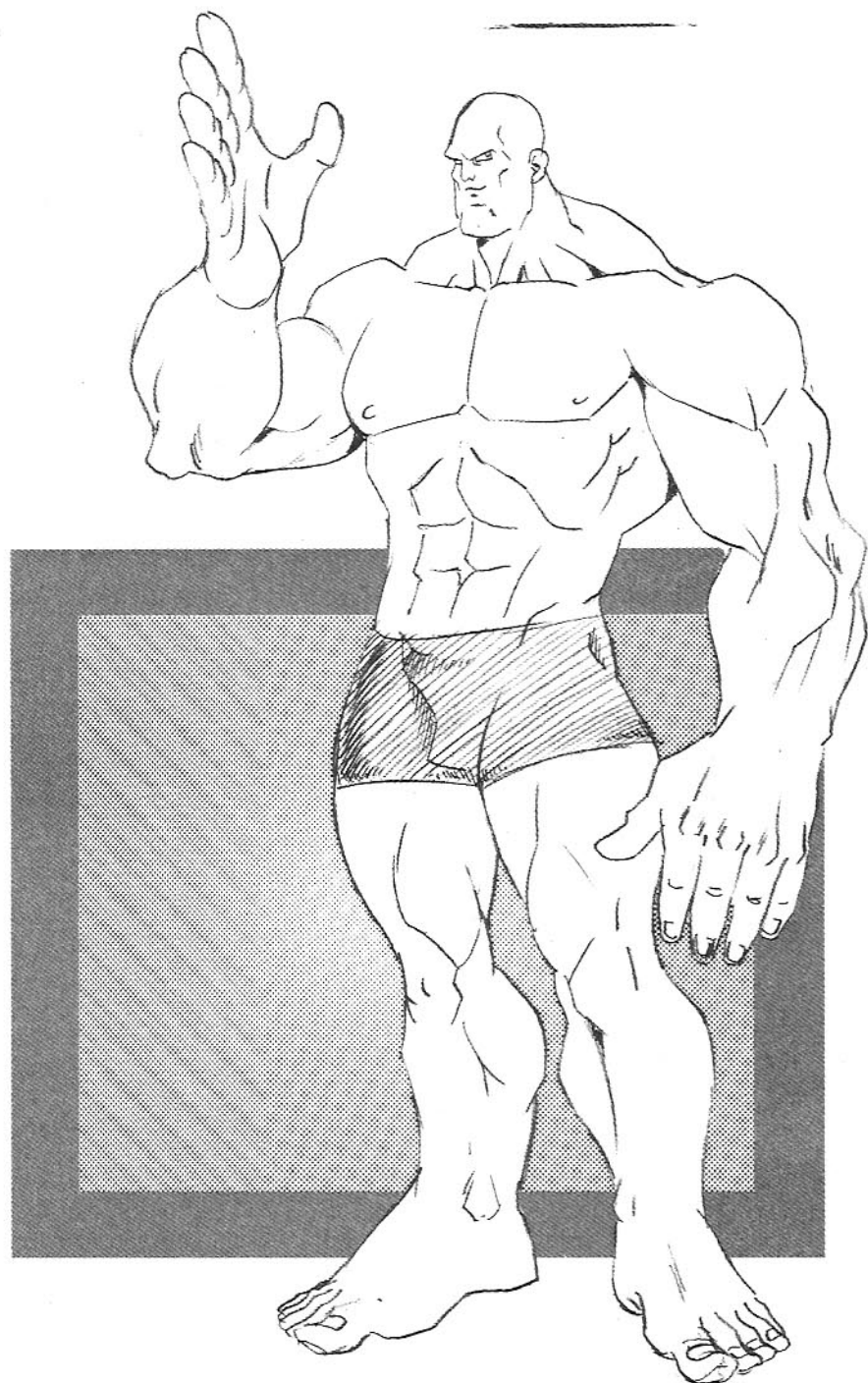
Finalmente detallamos las formas del rostro en la figura B.

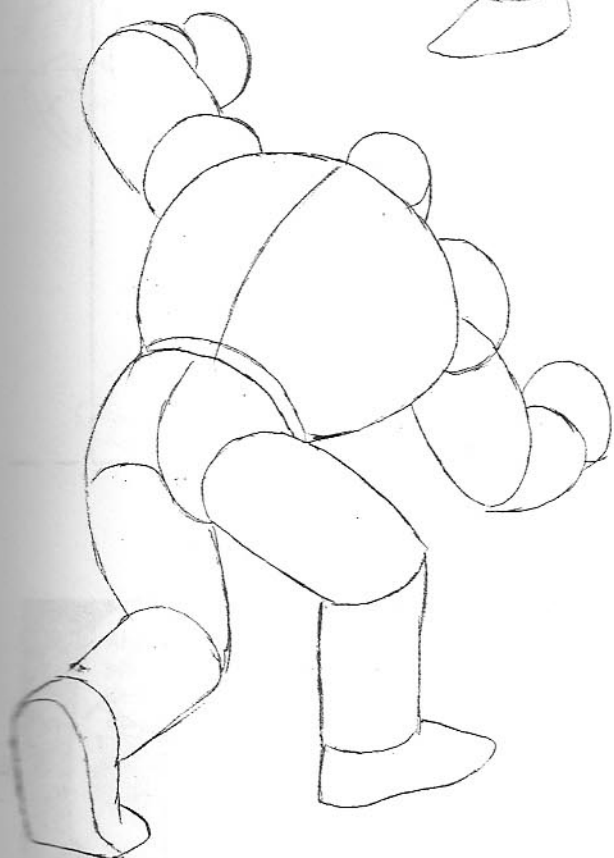
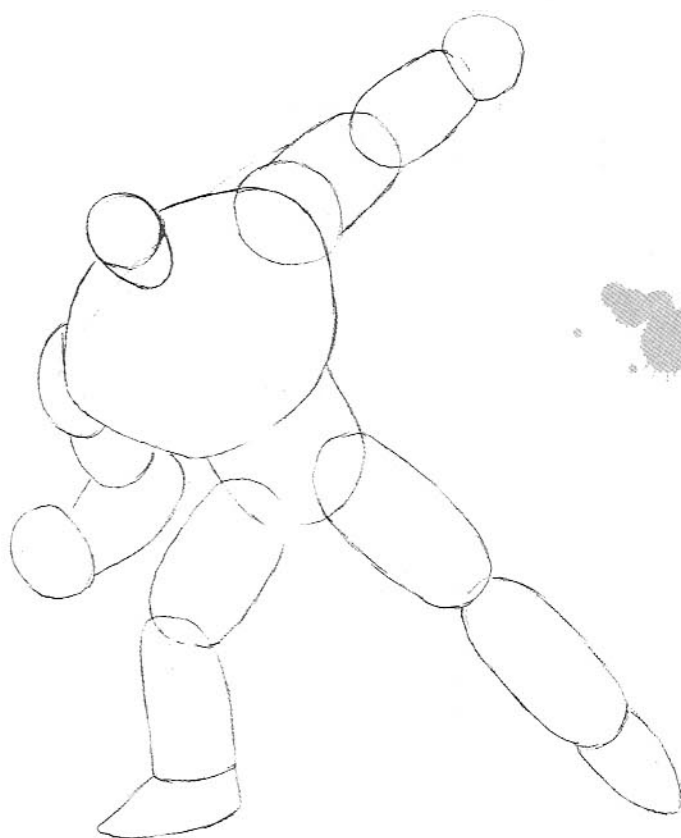


De manera parecida, como propusimos la forma general del rostro, proponemos ahora la del cuerpo, el cual es bastante corpulento. Como puedes ver, las líneas que atraviesan al personaje nos indican las proporciones del mismo. Hay muchos detalles que nos ayudan a respetar la forma general de este grandulón, por ejemplo, las manos y los hombros son más grandes que la cabeza, o los pies son más cortos que el resto del cuerpo. Estas consideraciones nos deben acompañar en el diseño de cada uno de nuestros personajes.



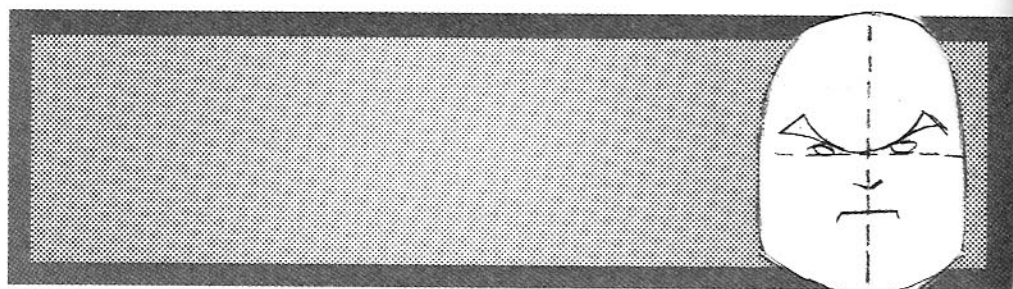
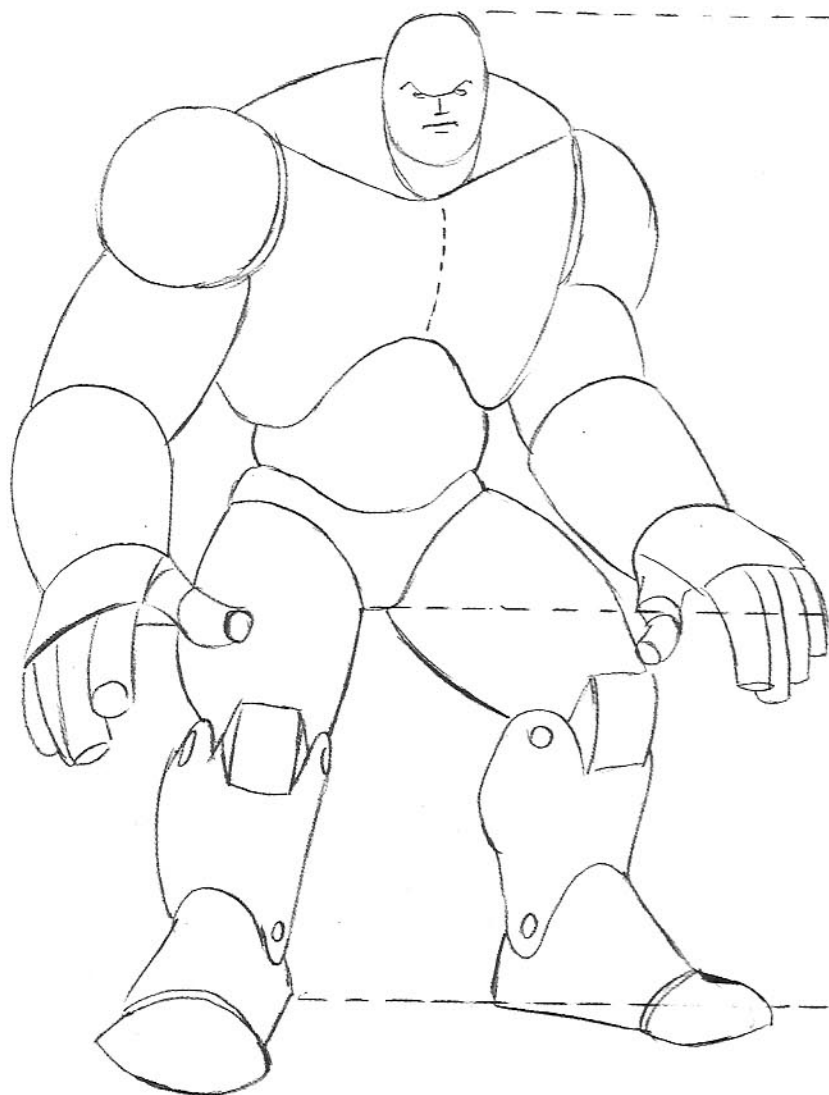
Finalmente detallamos. Para esto es necesario conocer los músculos (los cuales estudiamos en libros anteriores). Después de que ya has propuesto la anatomía de tu personaje, puedes diseñar su vestuario.

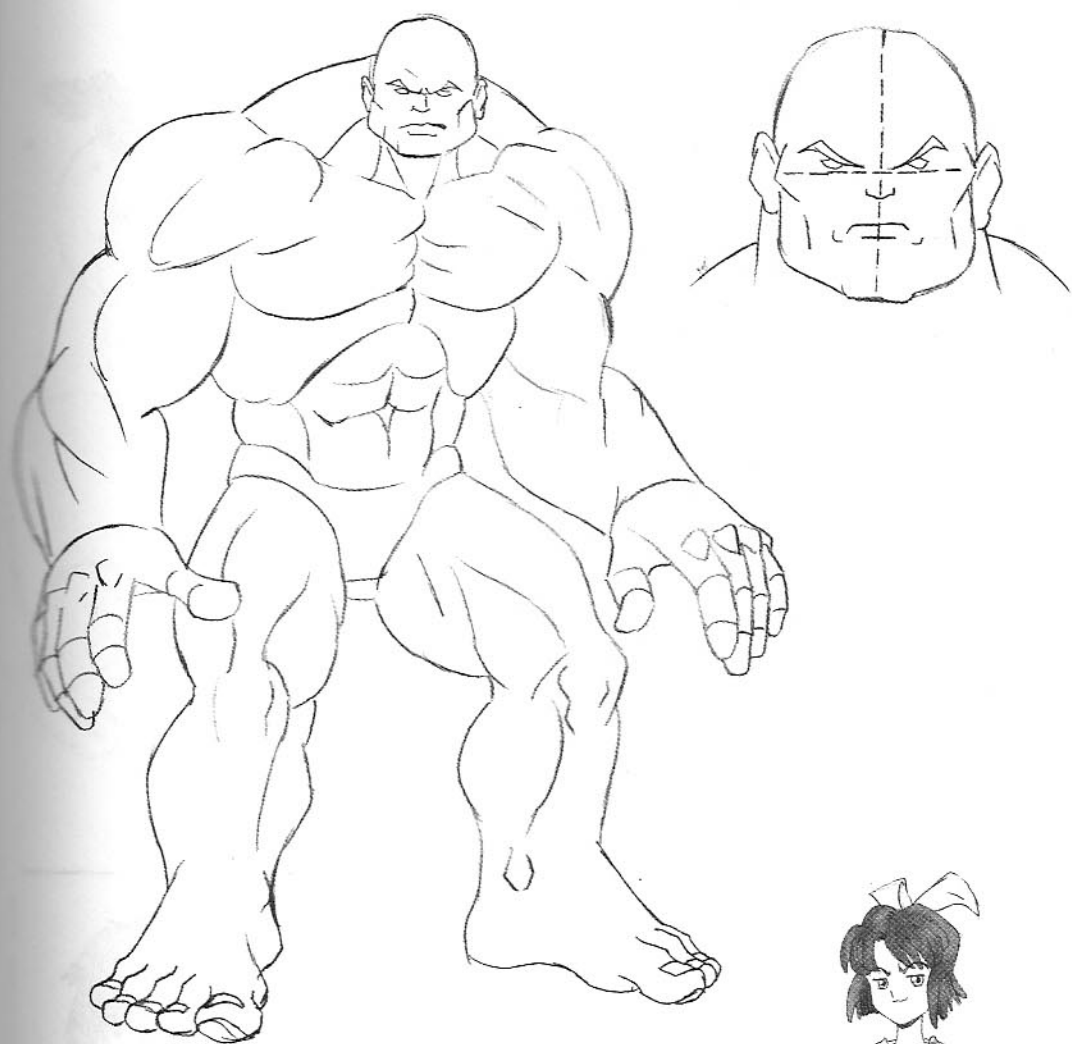




Recuerda la forma general que vimos en páginas anteriores. Mientras que la respetemos, nuestro personaje conservará el parecido. Observa, por ejemplo, cómo los círculos que simulan los hombros siguen siendo más grandes que la cabeza o el cuerpo simulado por un óvalo muy grande.

Usando un muñeco similar al de la página anterior, es posible proponer diferentes personajes dependiendo de sus acabados. Nuevamente los pies son más pequeños que el resto del cuerpo; los hombros y las manos, que generalmente son más pequeños que la cabeza, en el caso de este grandulón son más grandes que la cabeza. Quizá la diferencia entre este grandulón y el anterior es que éste tiene el cuello más corto, por lo que parece estar algo jorobado.





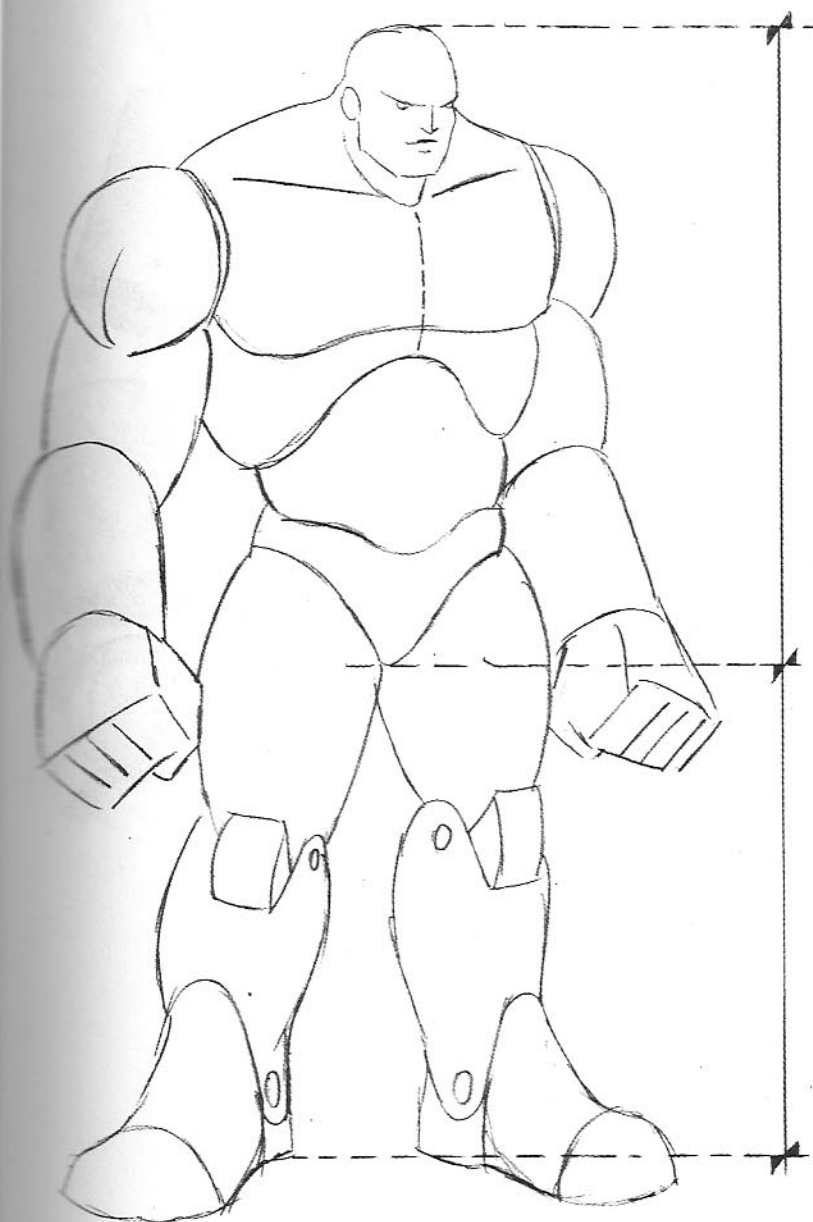
Ahora que definimos la musculatura del personaje sólo es cuestión de dar algunos acabados para dotarlo de personalidad. Recuerda que las líneas de los músculos no son colocadas al azar, sino que corresponden a la musculatura humana.





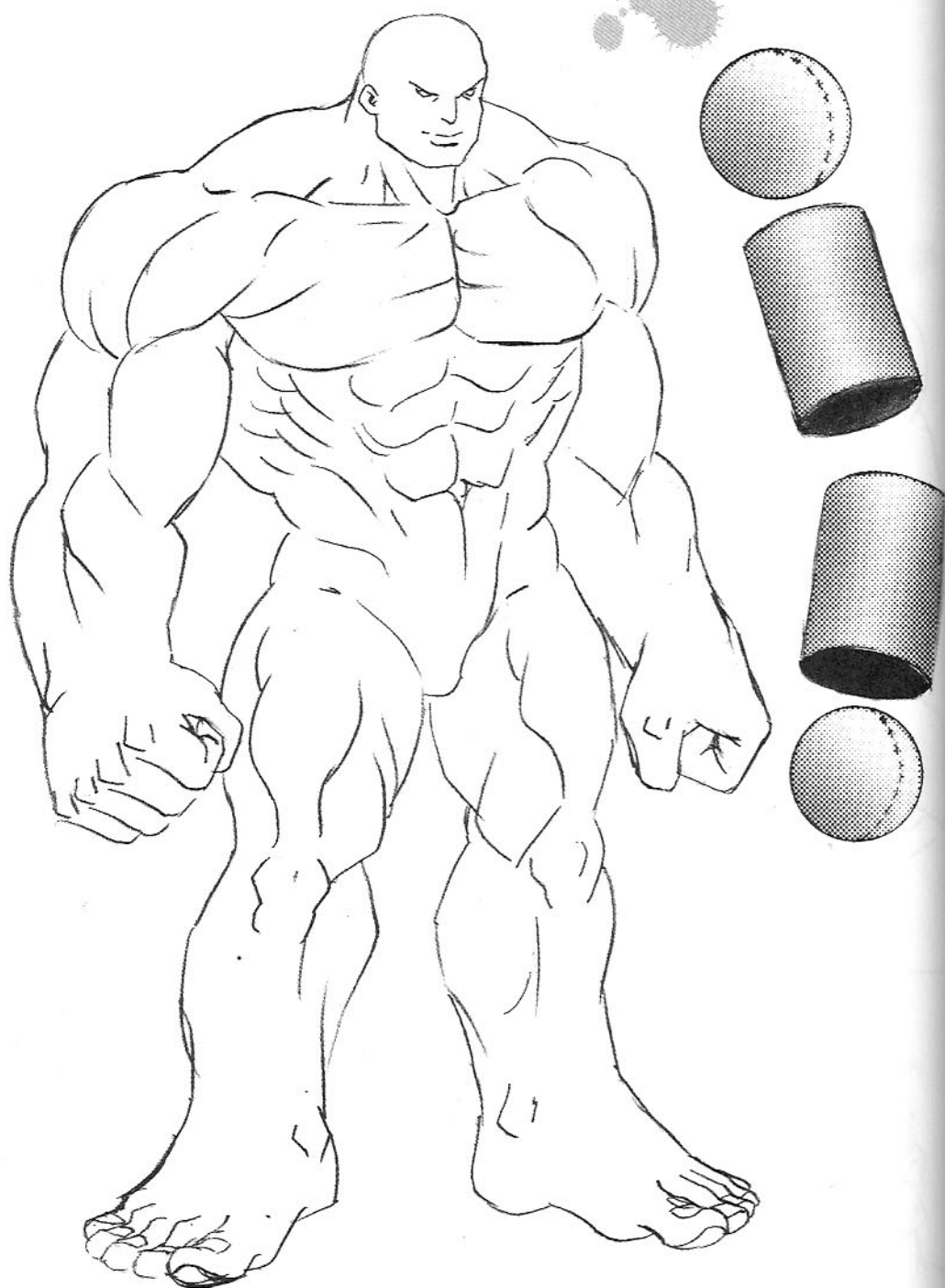
En vista de que el parecido era ya de por sí muy cercano, transformamos nuestro dibujo anterior en una figura ya conocida por todos. Las sombras nos hacen entender mejor el volumen del cuerpo, por lo que ayudan a la apariencia del personaje. Esta anatomía puede ser usada para un sinfín de gigantones. Ejemplo de esto lo encontramos en la siguiente página.





Éste es prácticamente el mismo muñeco que hemos estado manejando, con la única diferencia de que se encuentra erguido, lo que lo hace lucir menos salvaje. Al crear un personaje, debes observar aspectos como éstos.



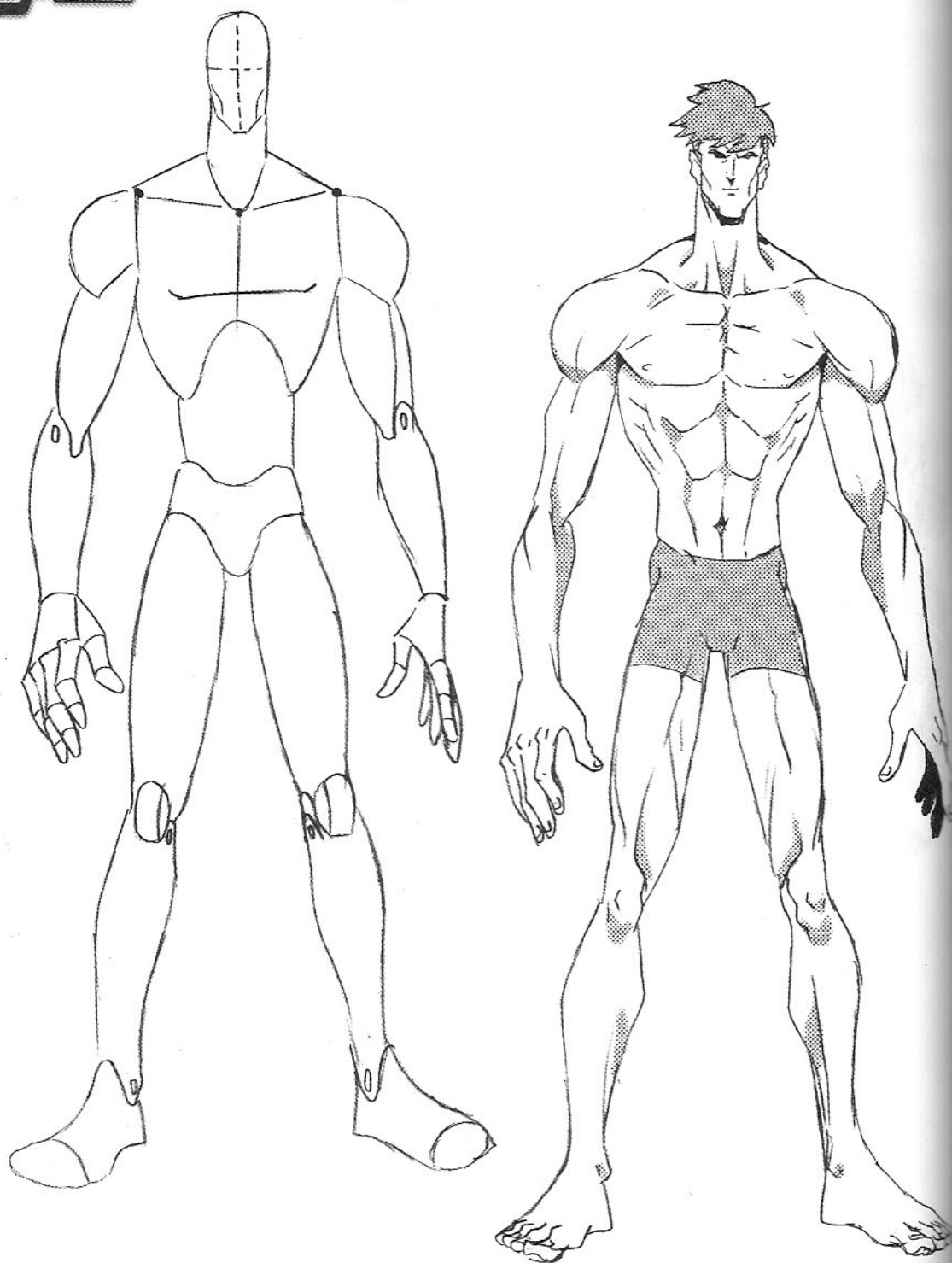


Nuevamente definimos la musculatura, que en este tipo de personajes está muy marcada. Recuerda que la creación de personajes es una práctica avanzada del dibujo. Esto quiere decir que si tienes la ambición de diseñar tus propios personajes, ya debes dibujar más o menos bien la anatomía humana y dominar el uso de las figuras geométricas, las cuales te son útiles para trazar el cuerpo y todo tipo de objetos.



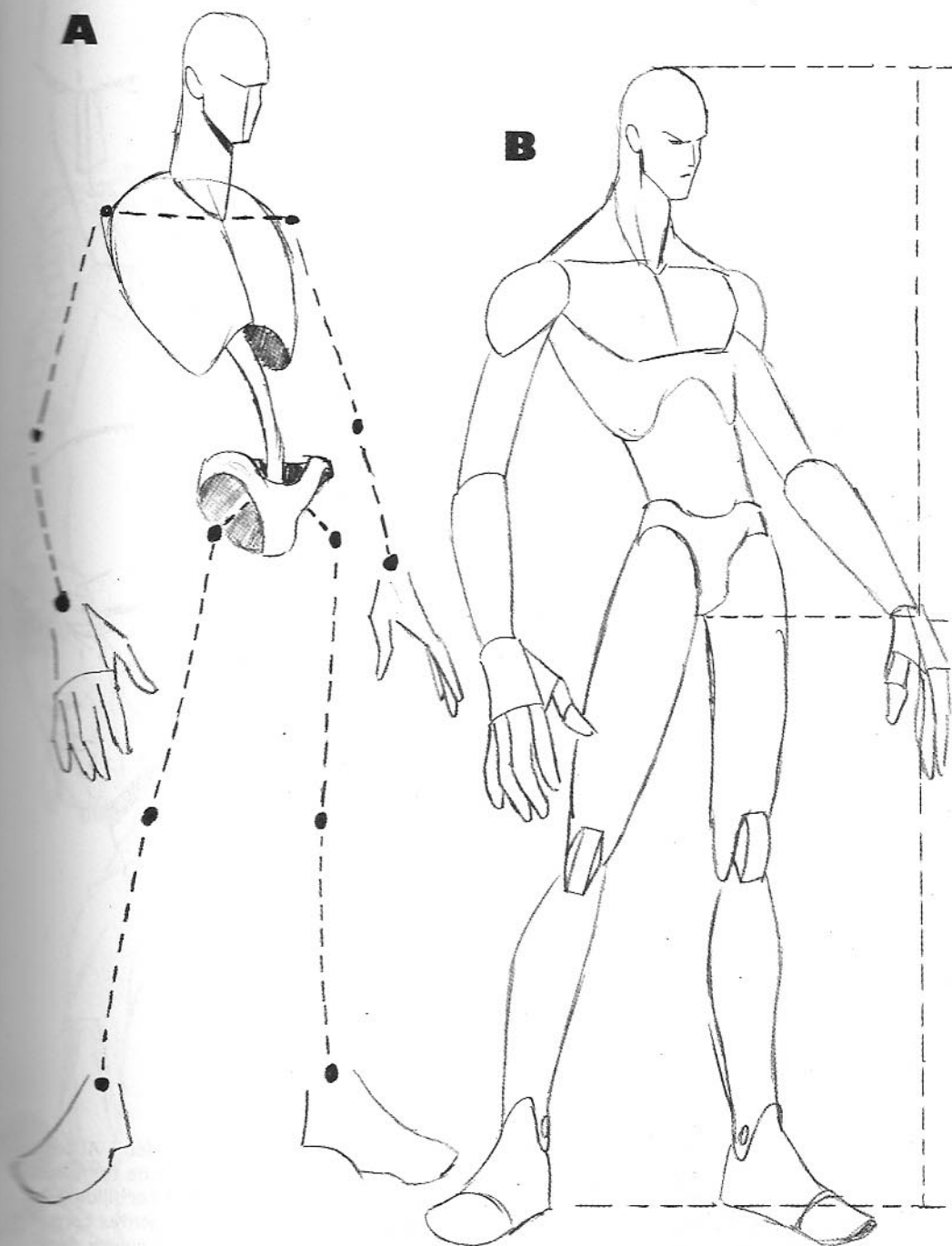
Como puedes ver, con diferentes atuendos un mismo cuerpo puede representar un personaje completamente diferente.

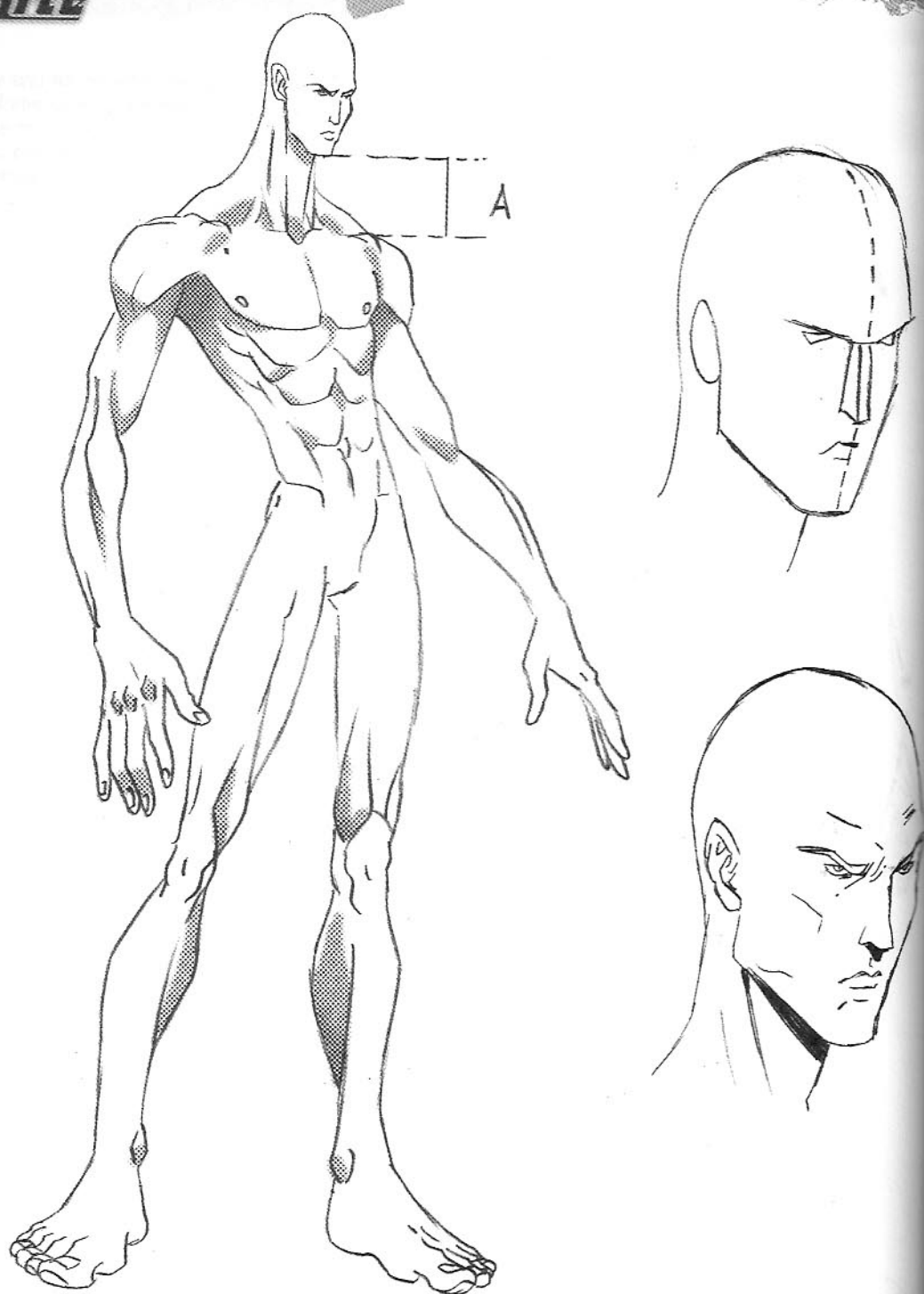




Este tipo de anatomía puede representar a un personaje alto y delgado. Podría ser útil para uno que juega baloncesto, por ejemplo; o simplemente ser el personaje alto del grupo. Observa también que las manos son bastante alargadas, y para equilibrarlas los pies también lo son; de igual modo la cabeza y el cuello están alargados. Si lo comparas con el personaje anterior encontrarás muchas diferencias.

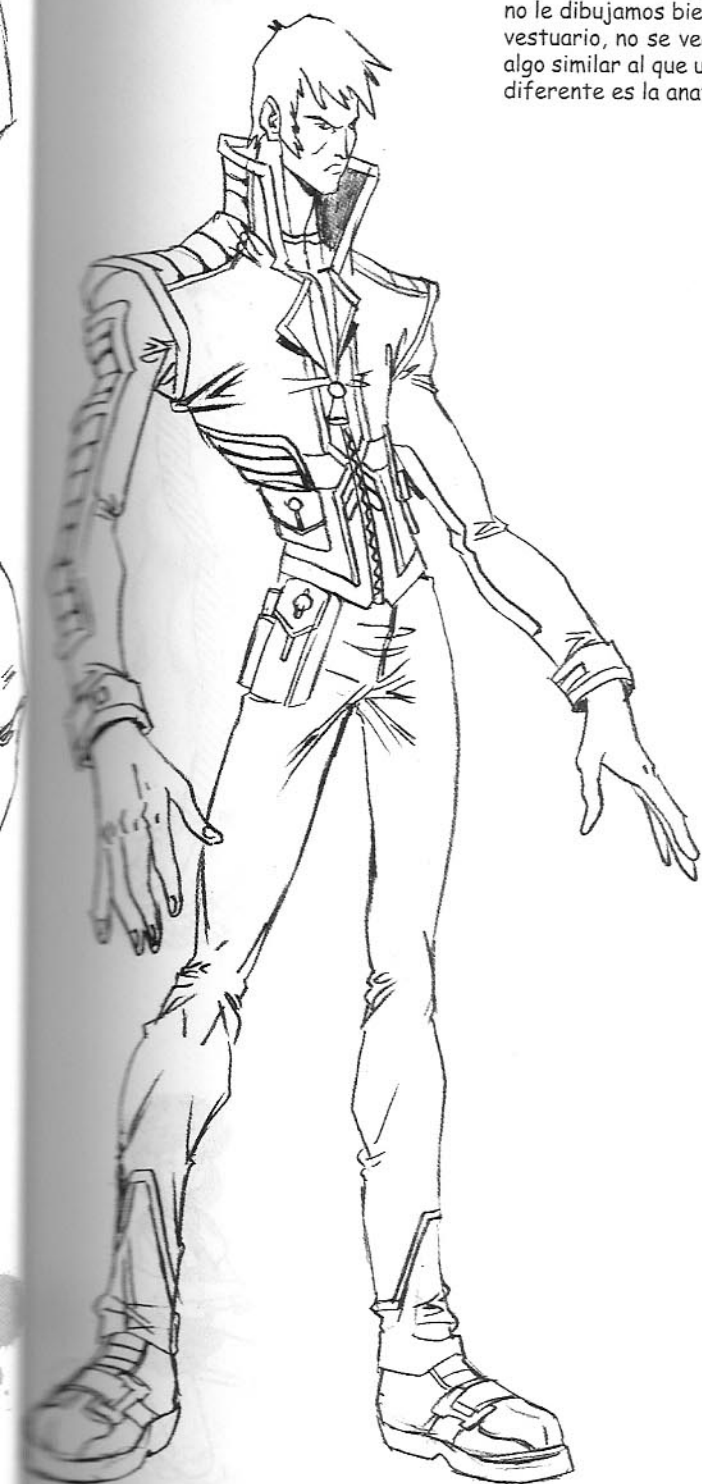
Ahora observamos el mismo cuerpo de la página anterior en una vista de tres cuartos (entre la vista de frente y la de perfil). En A vemos la figura con un esqueleto base. Este tipo de esqueleto te puede facilitar el dibujo de algunas posiciones del cuerpo. Cada línea punteada representa un hueso y los puntos negros es donde la extremidad se flexiona. En la figura B tenemos al personaje con un esqueleto tipo maniquí. Observa que en este caso los pies miden tanto como el resto del cuerpo.



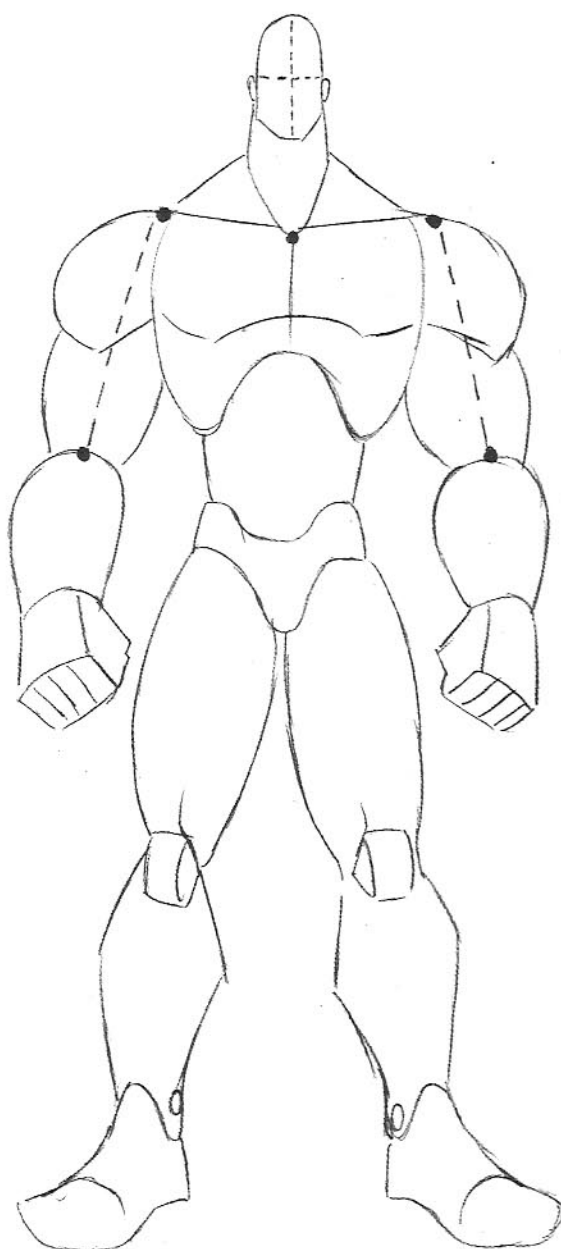


El que sea ésta una figura delgada no quiere decir que sea débil. Al definir los músculos podemos darnos cuenta de que no carece de fortaleza física. Observa en A el largo y lo separada que está la barbilla de la unión de las clavículas. De manera contraria a la de los gigantes corpulentos, el rostro de éste tiene la nariz alargada. Esto no quiere decir que un gigante no puede tener la nariz larga, pero quizás a un personaje delgado le sienta mejor.

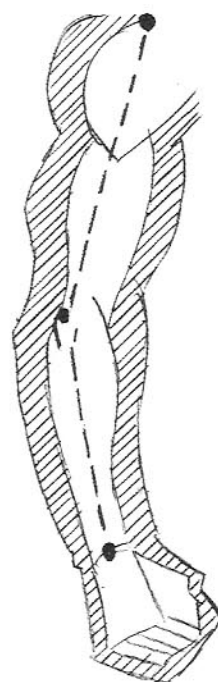
Así como en el caso de la anatomía, la ropa es un aspecto que ya debemos manejar para diseñar el vestuario de un personaje; si no le dibujamos bien la ropa lo más seguro es que, al proponer un vestuario, no se vea del todo bien. En este caso el vestuario es algo similar al que usan algunos motociclistas, pero lo que lo hace diferente es la anatomía alargada del personaje.



Ésta es la apariencia general de un personaje fortachón. A diferencia del gigante, éste es menos regordete, tanto el cuerpo como las extremidades son más delgadas que el gigantón; y en comparación con el personaje delgado éste es definitivamente más inflado. Los pies son tan largos como el resto del cuerpo; el cuello, como el personaje anterior, es bastante largo; y la cabeza es pequeña.



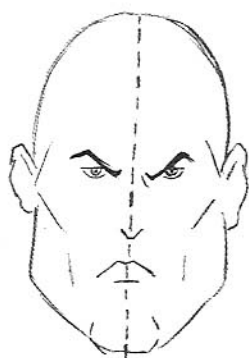
A

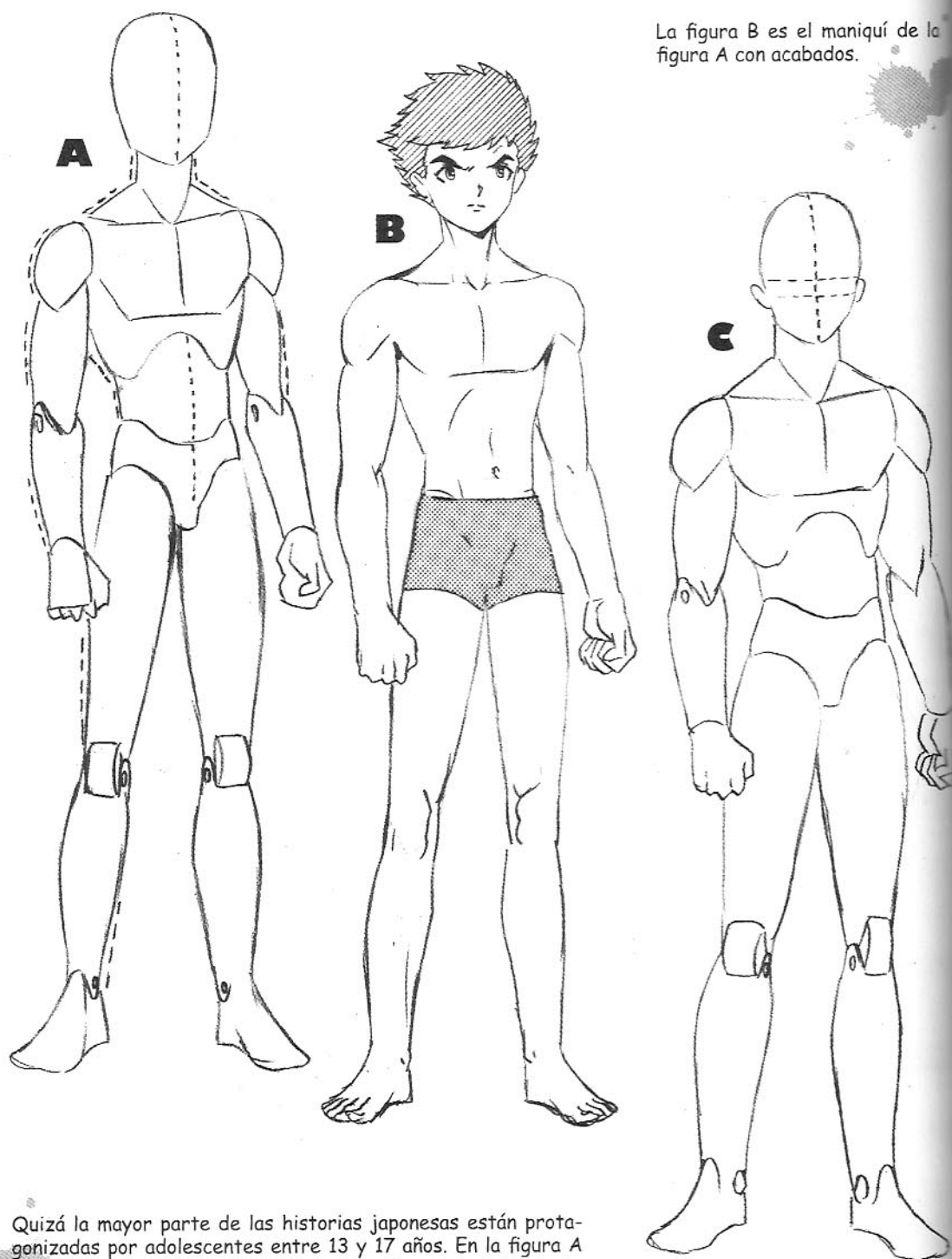


Como puedes ver en la figura A, las proporciones son las mismas de un personaje delgado o fuerte. De uno a otro lo único diferente es el volumen y no el largo de la extremidad.



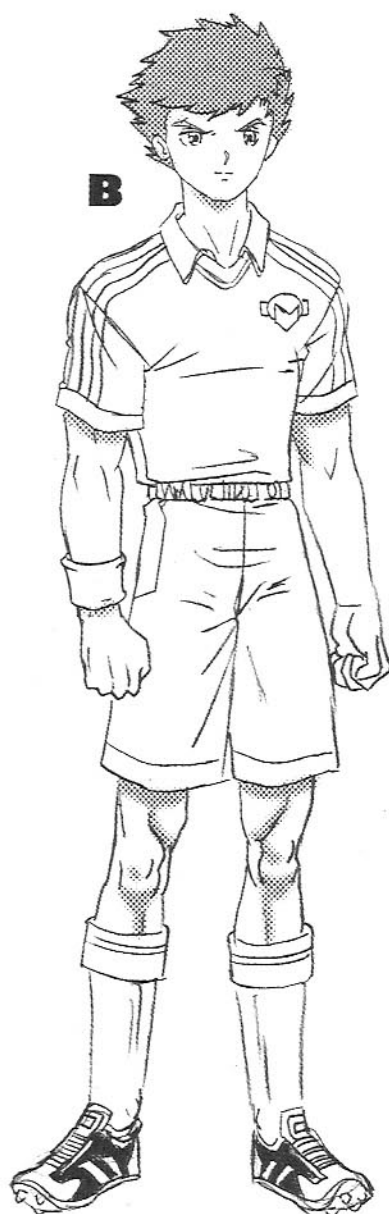
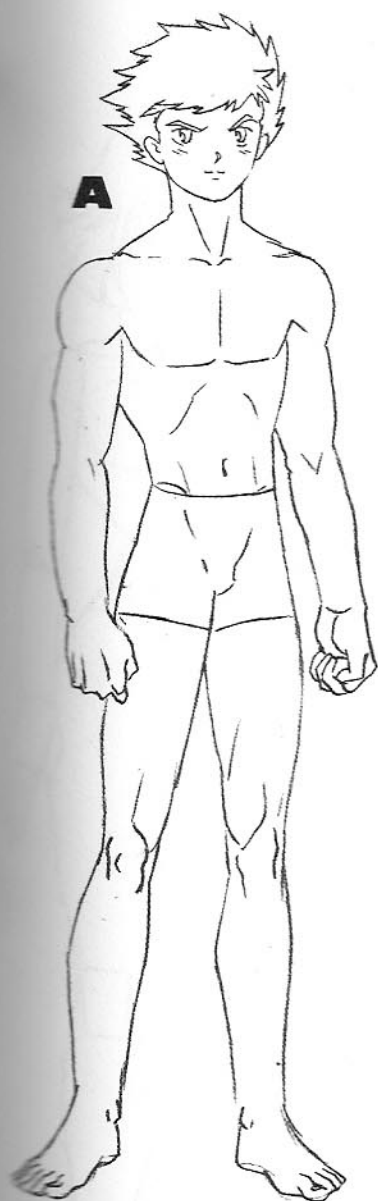
Así finalmente nos queda nuestro fortachón. Claro que hay muchos tipos de fortachones, pero todos tienen características más o menos parecidas. Lo importante para estos personajes es la correcta aplicación de los músculos. Observa a la derecha el dibujo del rostro. Si te das cuenta, la parte de abajo de la cabeza (quijada) es más ancha que la de arriba (cráneo).





La figura B es el maniquí de la figura A con acabados.

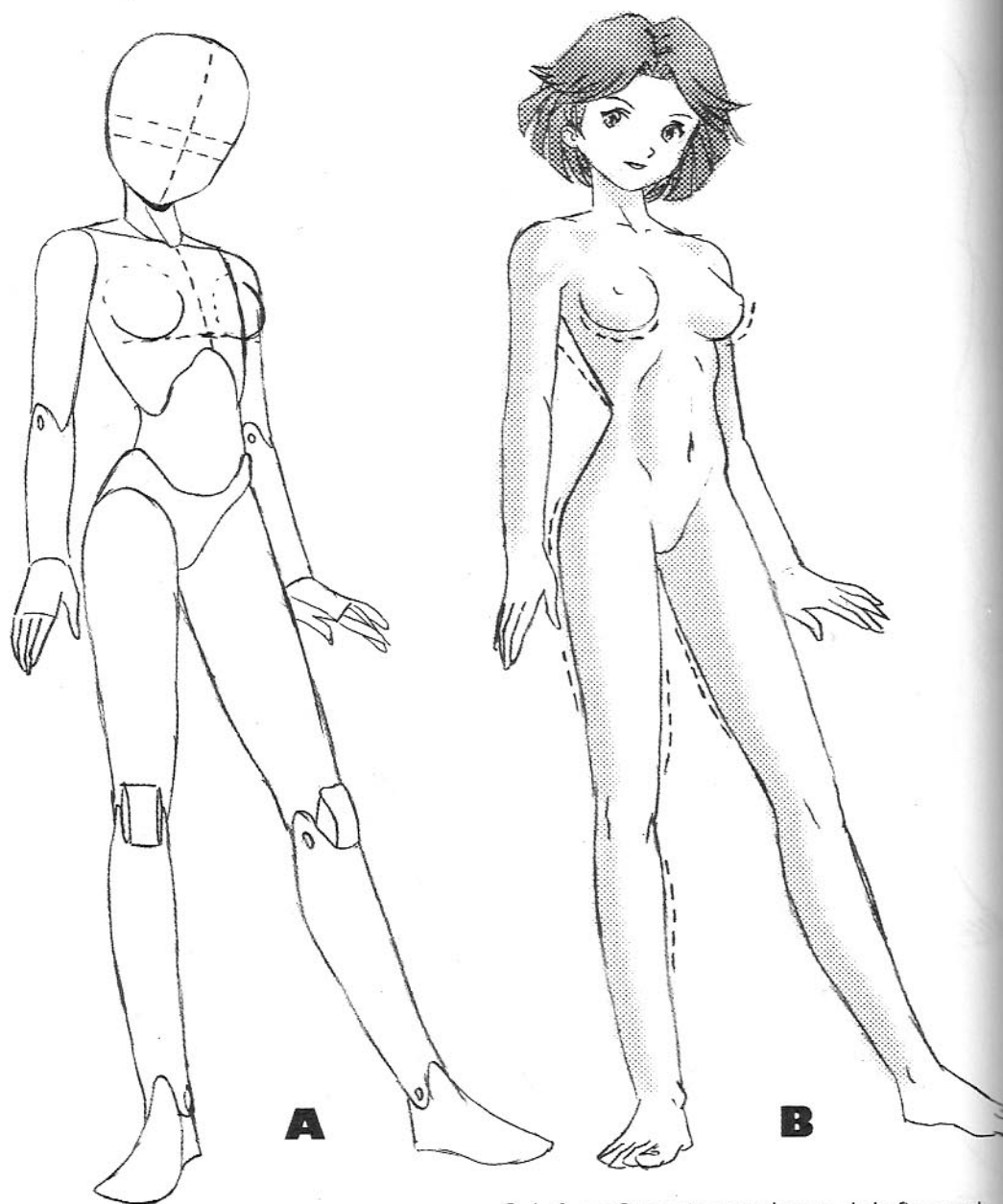
Quizá la mayor parte de las historias japonesas están protagonizadas por adolescentes entre 13 y 17 años. En la figura A dibujamos un maniquí de un personaje adolescente delgado. La línea punteada alrededor de esta figura es el volumen que le aumentamos en la figura C. El maniquí de la figura C tiene los músculos más desarrollados, lo cual lo hace lucir más adulto.



En la figura A dibujamos el cuerpo acabado de la figura C de la página anterior. Este tipo de cuerpo es ligeramente atlético, quizás adecuado para un personaje que juega fútbol. Como puedes ver en la figura B, el uniforme le sienta bien. Recuerda que si no sabes exactamente cómo es algún tipo de ropa, debes documentarte, es decir, conseguir fotos o cualquier tipo de imagen en donde puedas resolver tus dudas, incluso de un vestuario sencillo como el de este deportista.

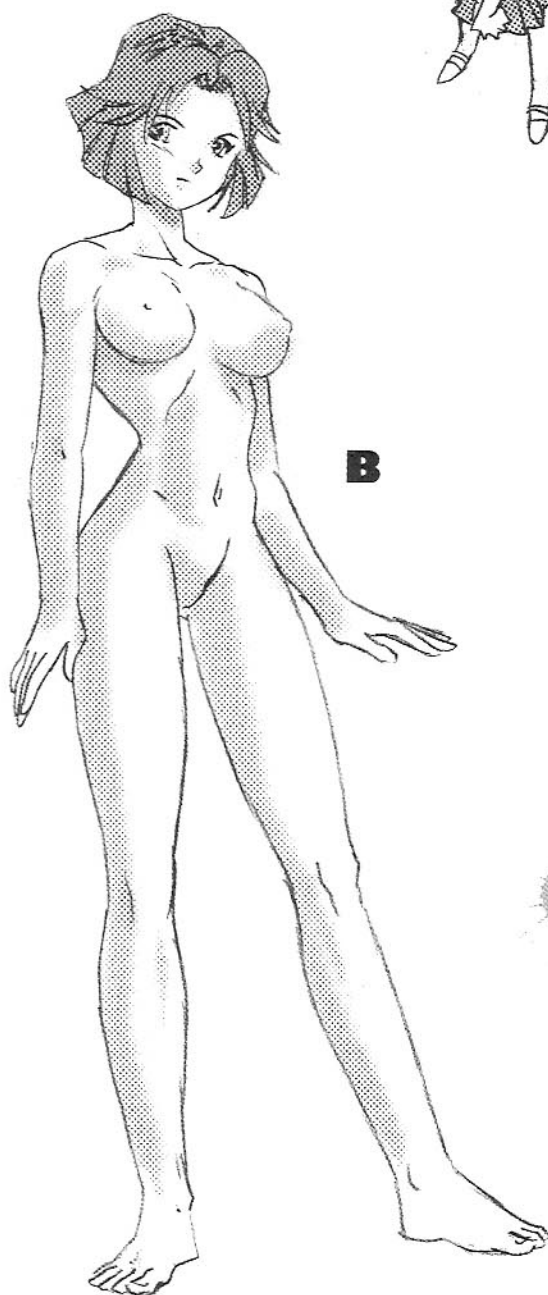
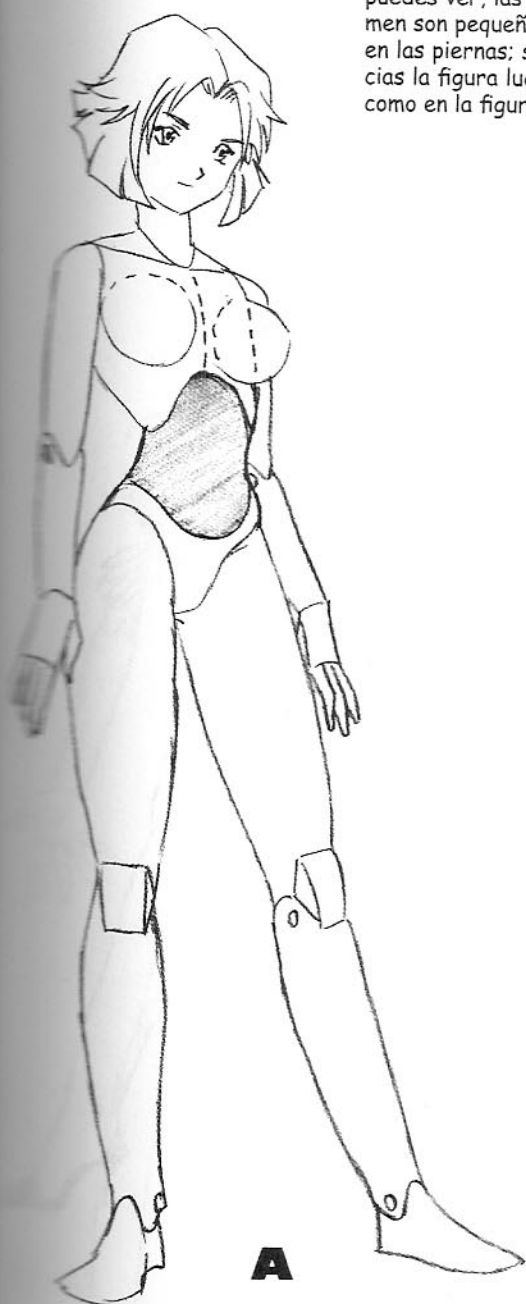


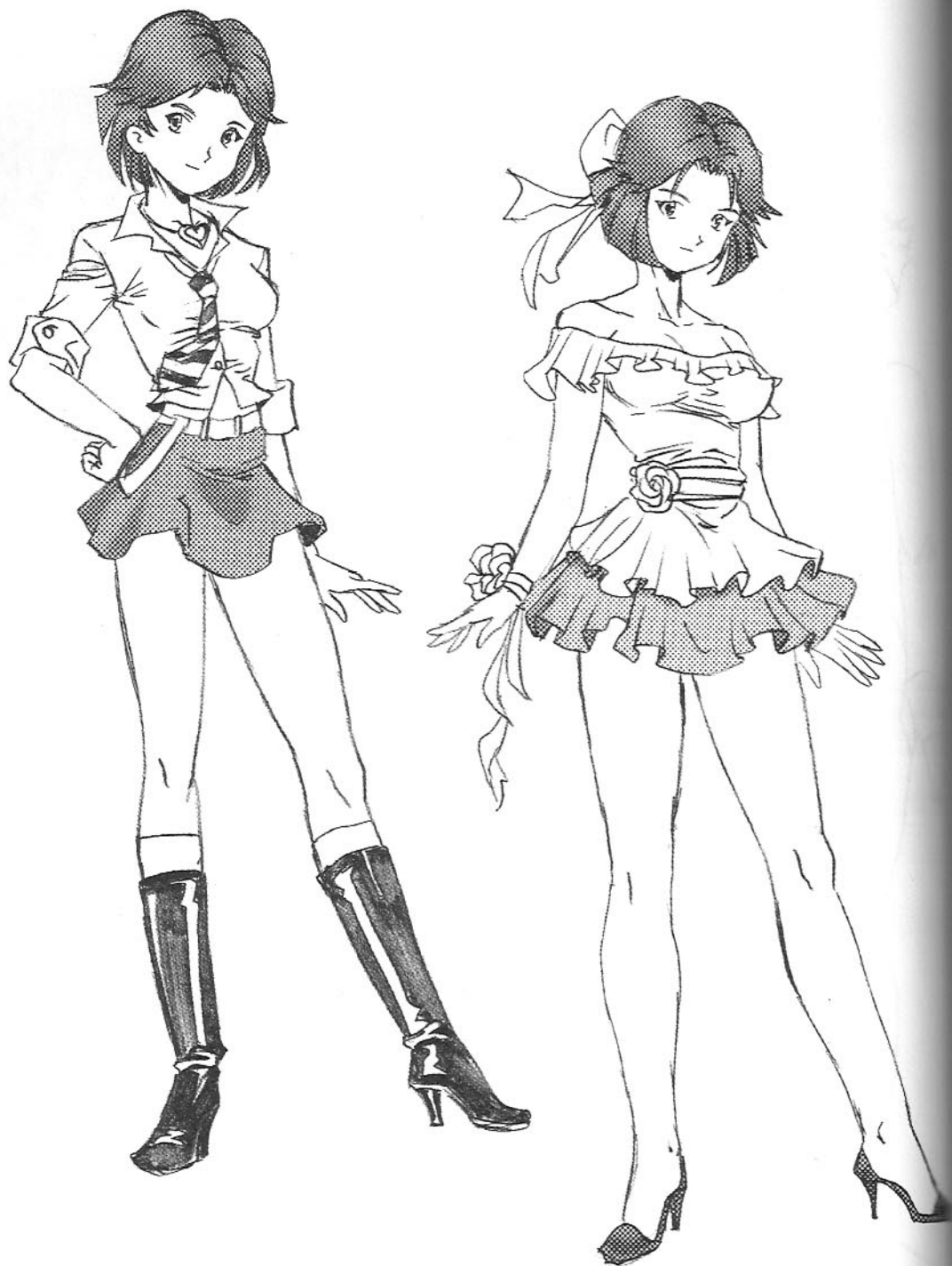
Como lo mencionamos antes, las edades adolescentes son las más frecuentes en las historias manga. En la figura A dibujamos un maniquí de un personaje femenino promedio. Los pies son ligeramente más largos que el resto del cuerpo. Recuerda que el uso del maniquí te puede servir para mover tus personajes. Observa las líneas de referencia en el rostro, las cuales nos sirven para colocar correctamente los ojos.



En la figura B terminamos el trazo de la figura adolescente femenina. Las líneas punteadas nos indican las áreas en las que hay que aumentar volumen para hacer de esta figura más voluptuosa y, por lo tanto, de mayor edad.

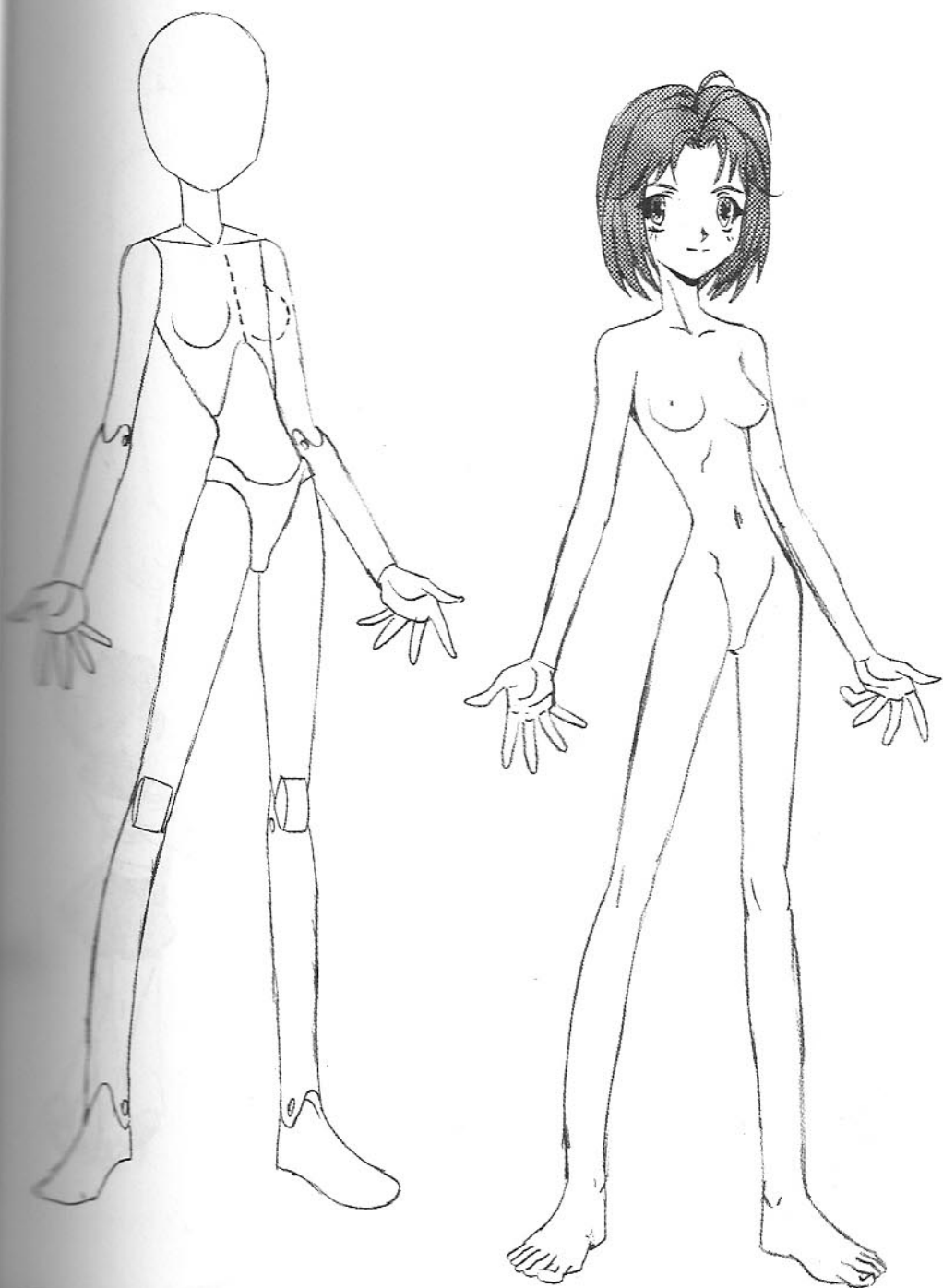
Al maniquí de la figura A se le aumentó el volumen que se propuso en la página anterior. Como puedes ver, las áreas en que aumentamos volumen son pequeñas, algunas partes en el pecho y en las piernas; sin embargo, con estas diferencias la figura luce muy diferente, de más edad, como en la figura B.

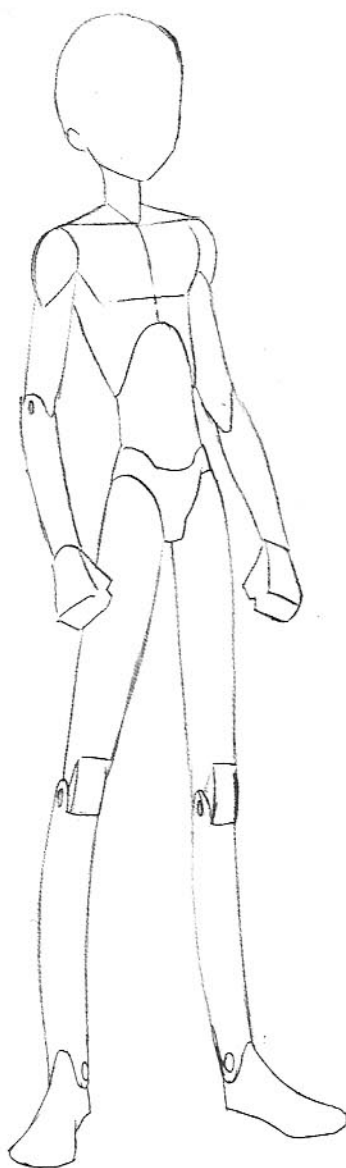
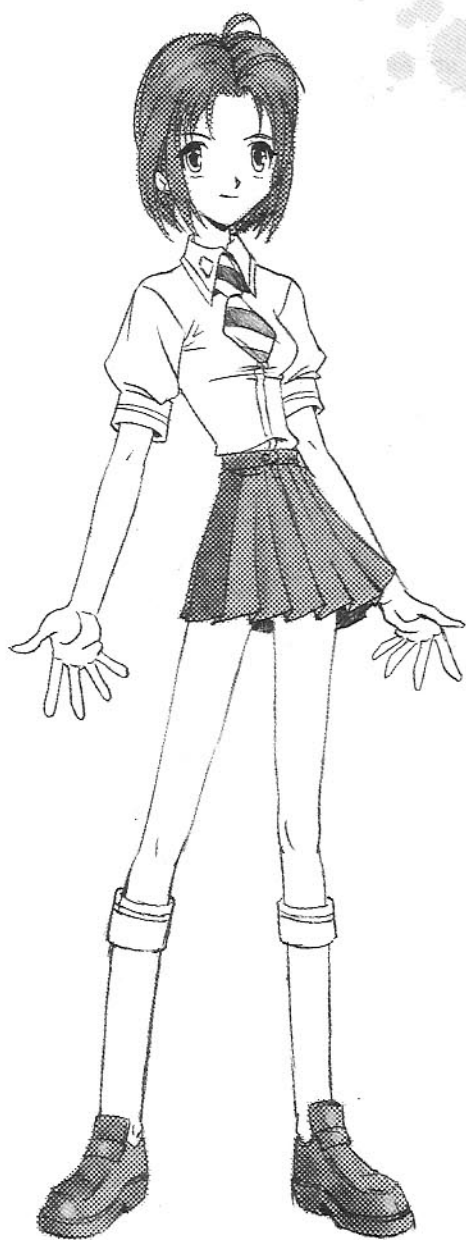




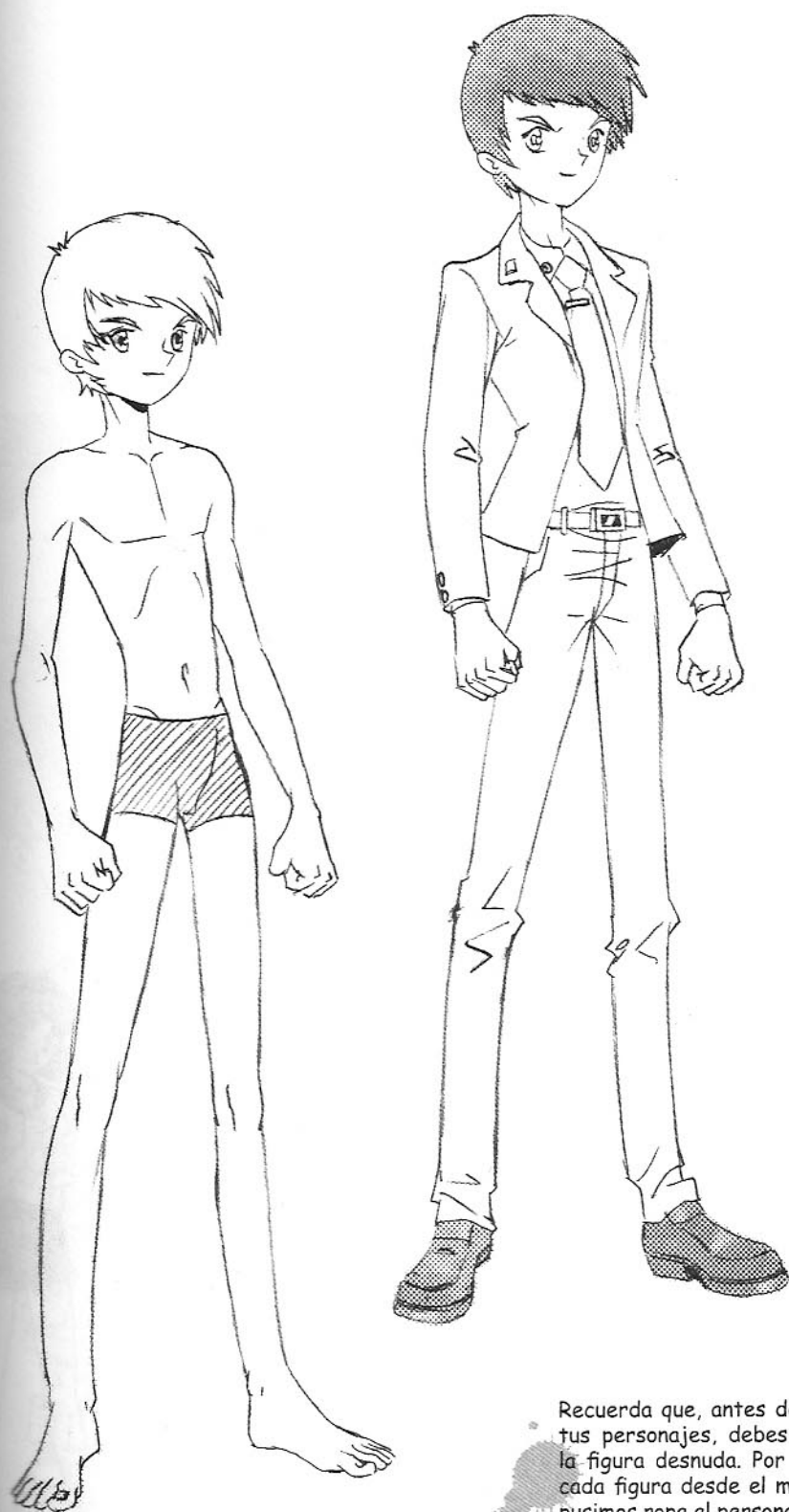
Cuando dibujamos bien el cuerpo es más fácil que la ropa tenga buena apariencia. Aquí propusimos dos diferentes vestuarios, pero con estos cuerpos tú puedes proponer una infinidad de ropas. Recuerda que como tienes estos cuerpos en proceso desde la figura en maniquí hasta la desnuda, te será más fácil colocar la ropa por encima del cuerpo.

Hay algunas historias que utilizan figuras muy delgadas. Por esto es importante y necesario saber dibujarlas. De nuevo los pies son ligeramente más largos que las manos. Las formas en general siguen siendo las mismas, sólo que toda la figura es más delgada.

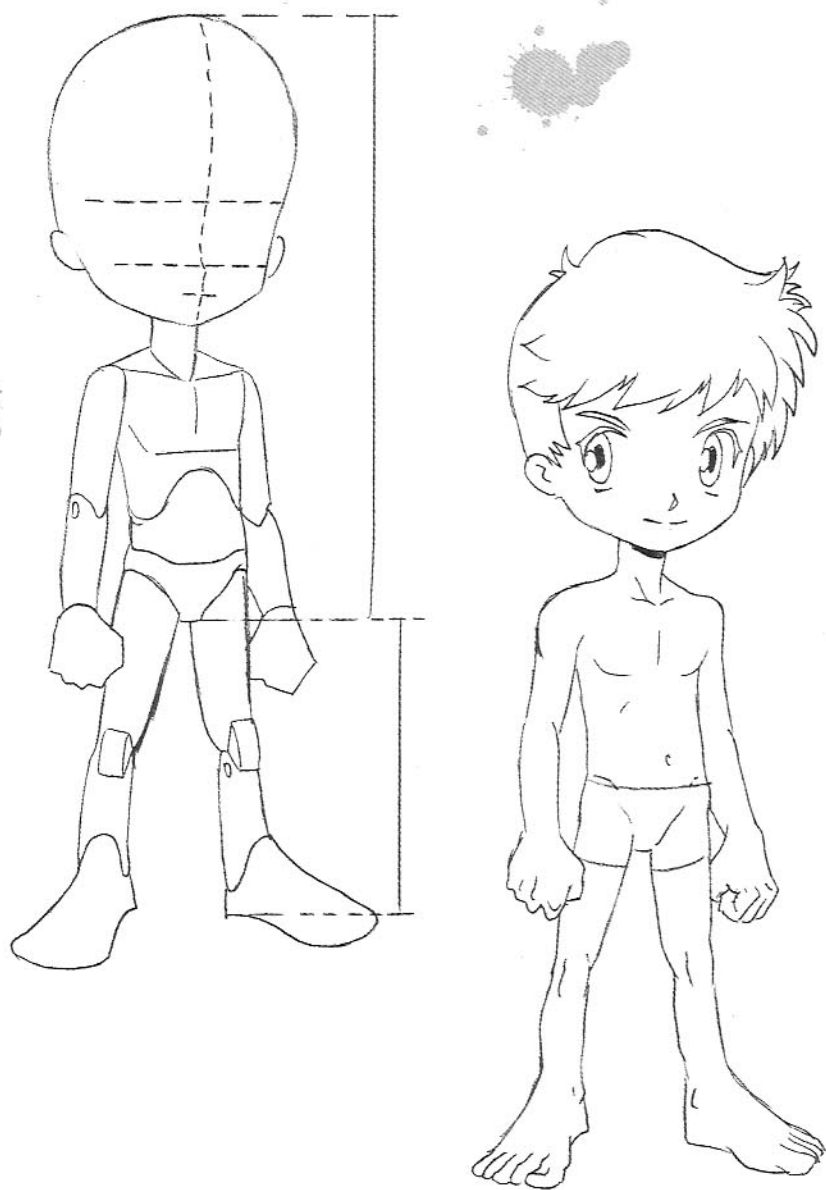




Finalmente le proponemos un clásico vestuario de estudiante. A la derecha propusimos un cuerpo delgado, pero ahora en hombre. Como puedes notar, el cuerpo es algo parecido al de la mujer, con las diferencias que en el hombre es más grande y las caderas no son tan pronunciadas con respecto a la cintura.



Recuerda que, antes de proponer la ropa a tus personajes, debes tener bien definida la figura desnuda. Por eso hemos dibujado cada figura desde el maniquí. En este caso, pusimos ropa al personaje que no disimula su forma delgada.



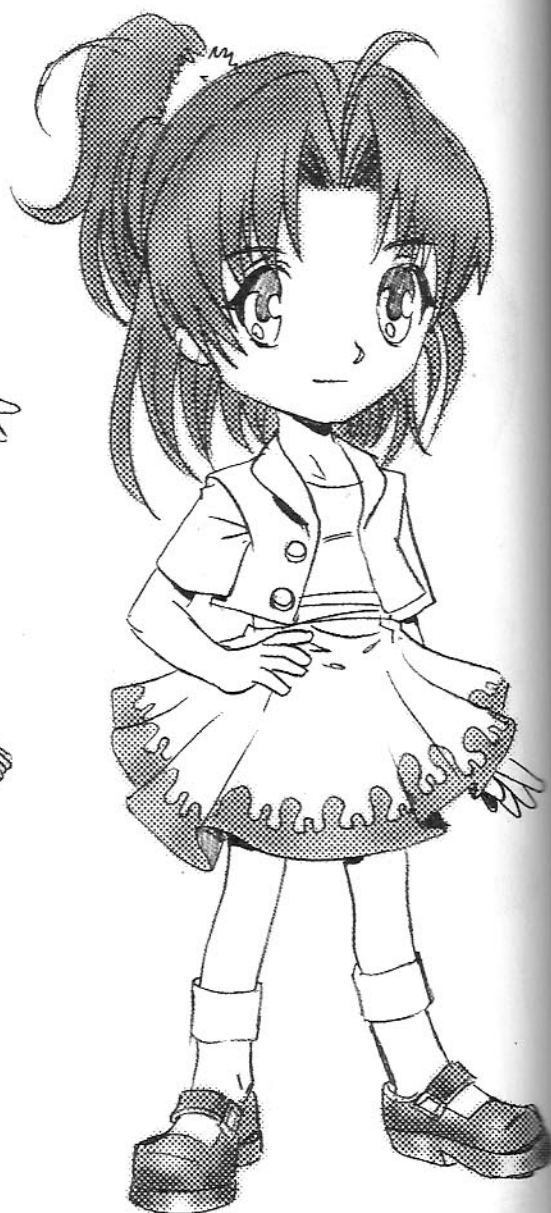
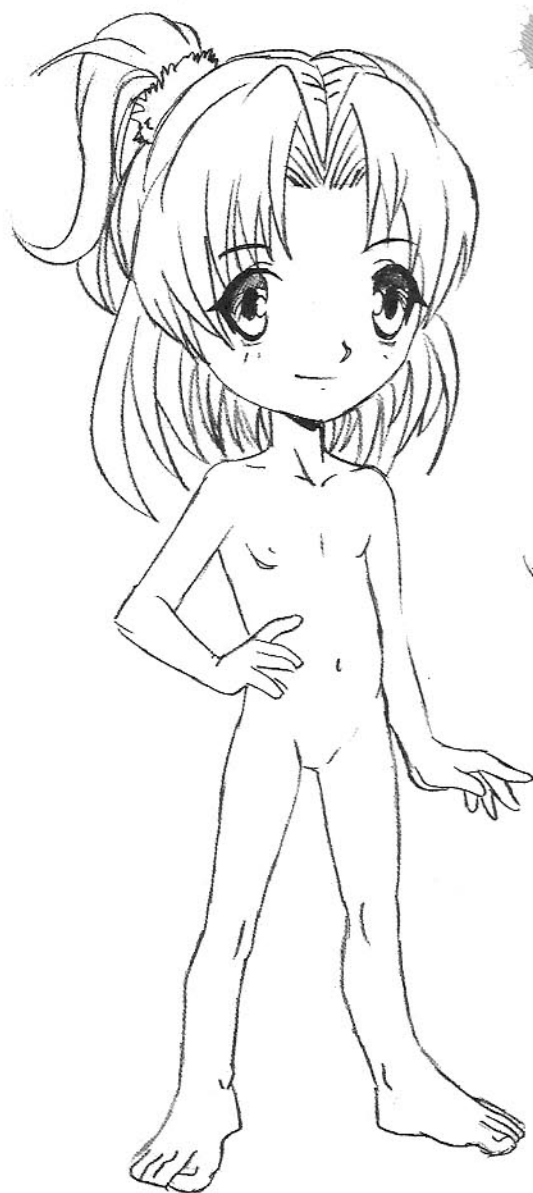
La regla más importante al dibujar personajes que son niños es que la cabeza es muy grande. Para que el rostro también dé apariencia de niño, es importante que los ojos sean bastante grandes, y que los elementos del rostro ocupen la menor parte posible de la cabeza. Como puedes ver, los pies en este caso miden menos que el resto del cuerpo. Todos estos aspectos los estudiamos con más detalle en el libro de proporciones.



El cuerpo de la niña es muy similar al del niño. Si acaso, podemos hacerlo ligeramente más delicado o con una postura más femenina. No olvides hacer uso de líneas de referencia para que los elementos del rostro queden mejor ubicados.

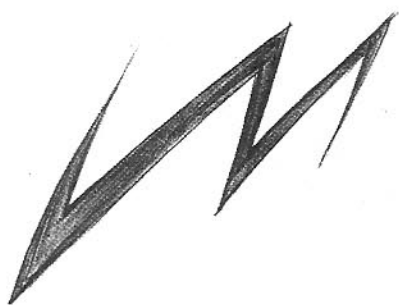
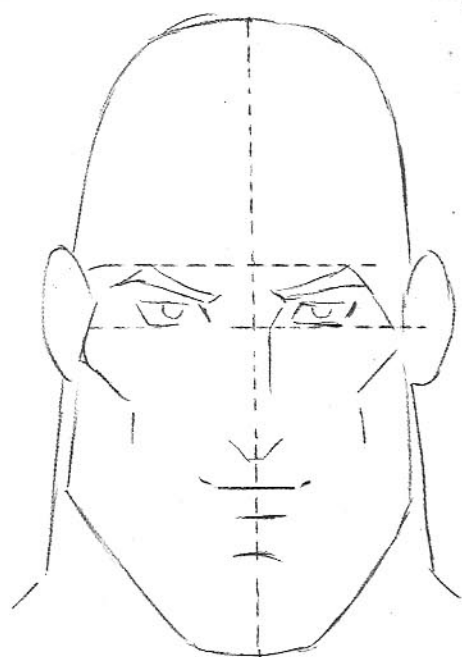


El vestuario y el rostro son los que le dan una
apariciencia inconfundible de niña.





MANIQUEÍSMO, ARQUETIPO, ESTEREOTIPO,
DOCUMENTACIÓN Y OTROS

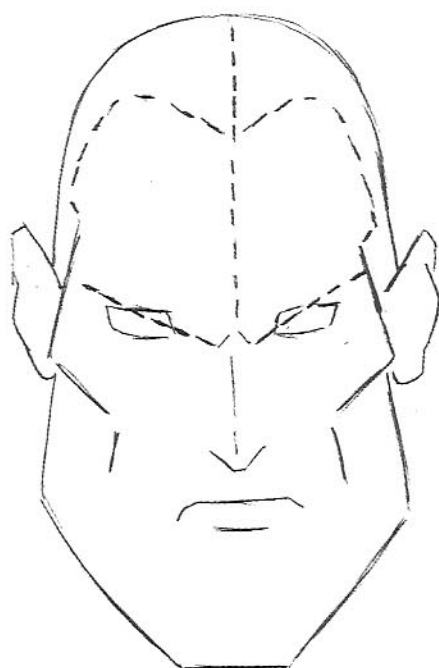
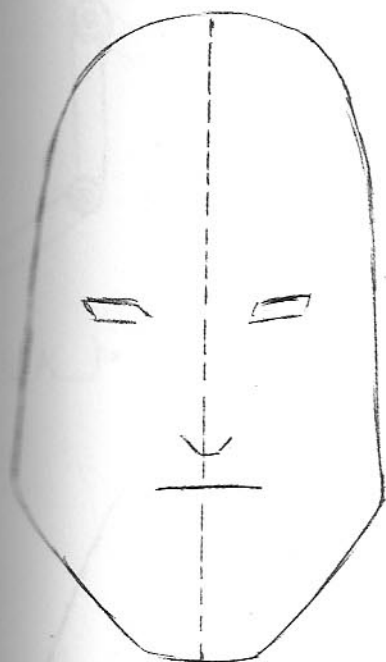


1

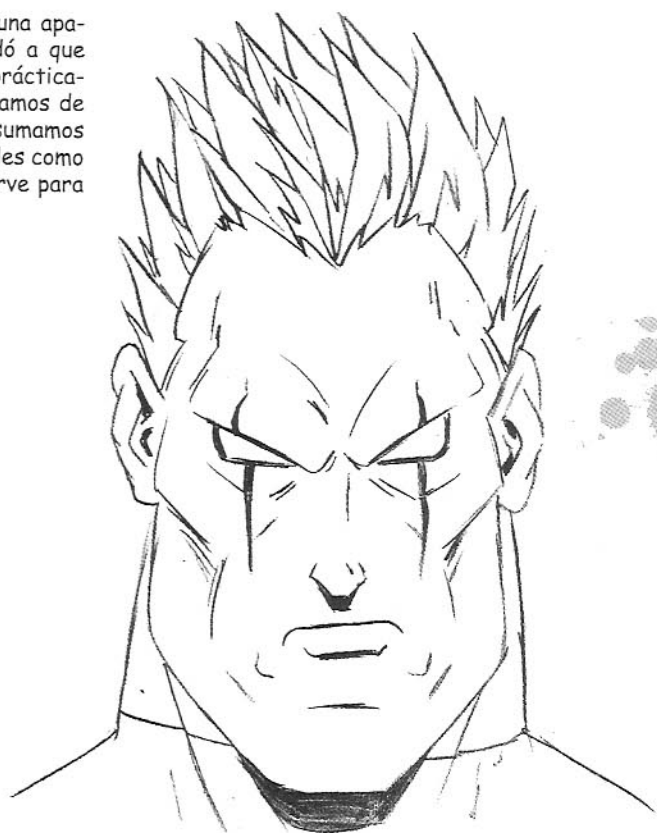


2

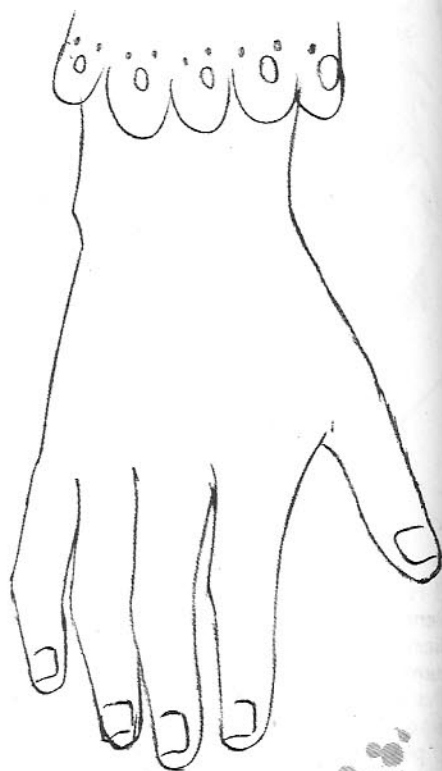
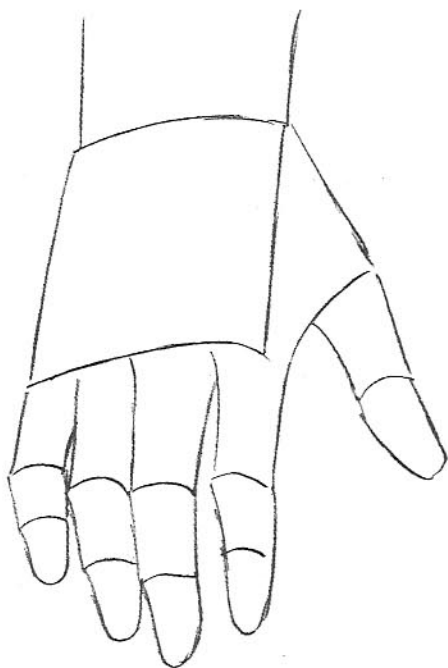
El maniqueísmo es la tendencia a interpretar las cosas como totalmente buenas o malas. En el caso del diseño de personajes, este recurso nos puede hacer más fácil identificar a los buenos y a los malos en una historia. De este modo, desde el momento en que vemos al héroe, por su buena apariencia le dotamos de manera inconsciente cualidades positivas, mientras que un personaje de apariencia agresiva de inmediato nos transporta a un ambiente maléfico. Cabe mencionar que el uso de líneas quebradas (1) da impresiones más agresivas que el uso de líneas onduladas (2), las cuales dan una impresión más apacible.

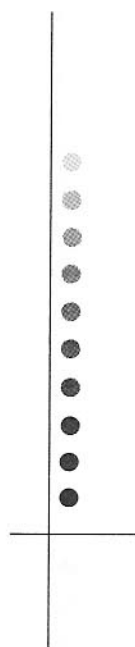
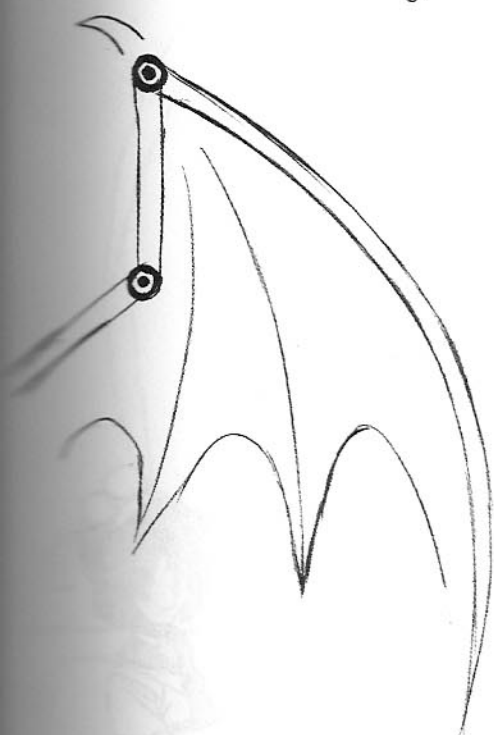
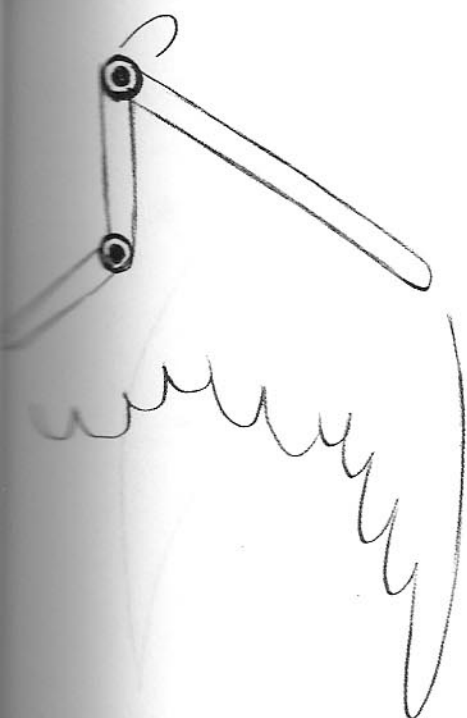


El rostro de la página anterior tiene una apariencia amable. La ligera sonrisa ayudó a que diera esta impresión. Este rostro es prácticamente el mismo, sólo que ahora le dotamos de una expresión enfurecida. A esto le sumamos los ojos sin pupila y algunos otros detalles como el pelo que, con líneas quebradas, le sirve para parecer más agresivo.

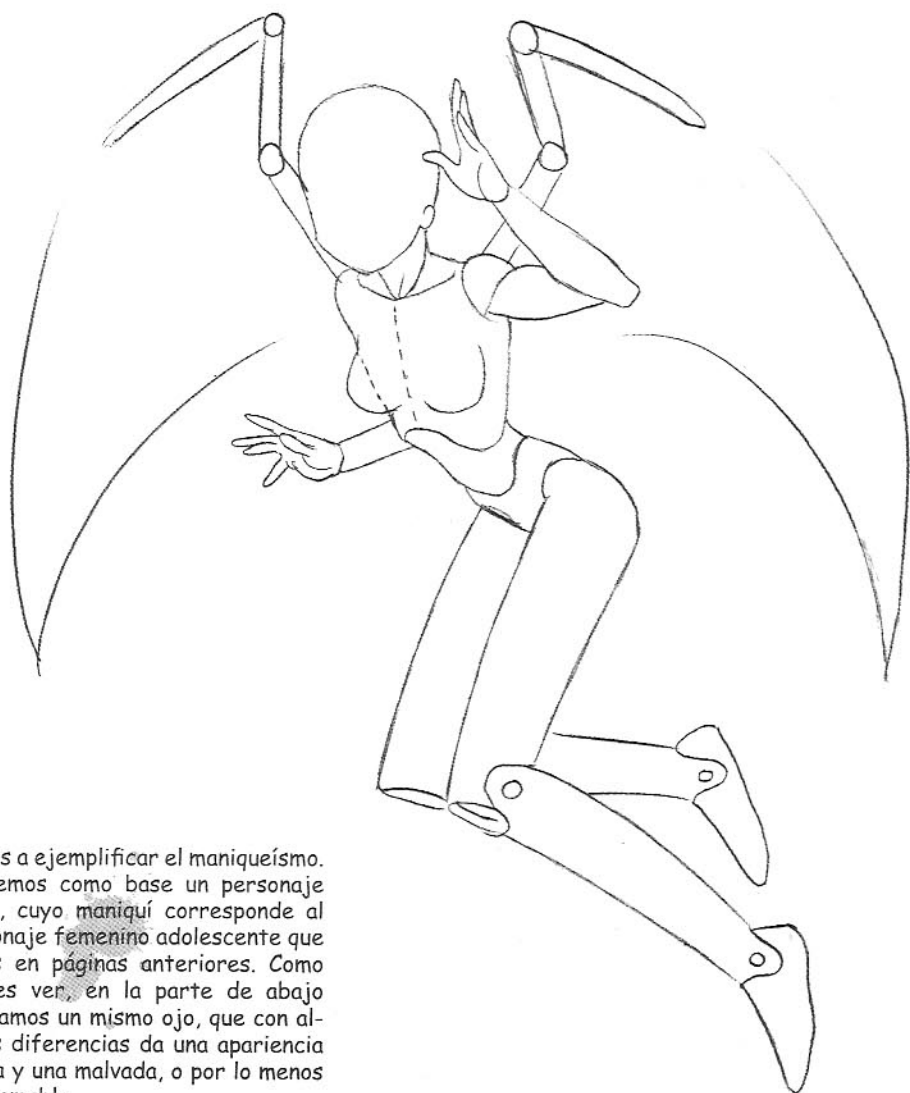


Desde luego, el maniqueísmo se puede aplicar a cualquier parte del cuerpo y a la ropa. Por ejemplo, estas manos son en su estructura iguales, pero los acabados nos hacen pensar en una mano amable, y en el caso de la otra, en una digna de toda nuestra desconfianza.

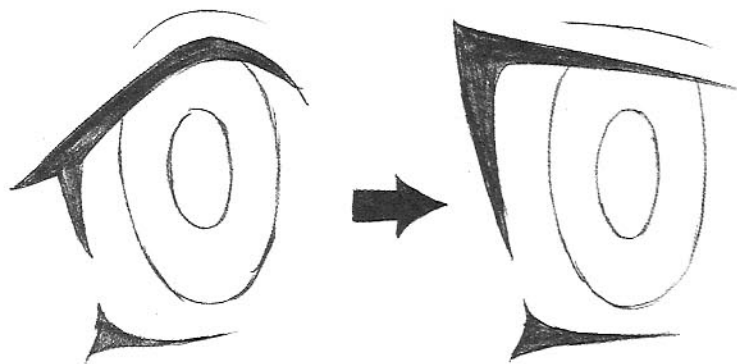




De manera similar a los ejemplos anteriores, las alas de un ave como las de una paloma, inmediatamente traen a nosotros sentimientos positivos como la libertad, mientras que las de un murciélago nos remiten a la oscuridad. O bien, si las alas de un ave son negras, como las del cuervo, también nos pueden hacer pensar en una imagen sombría.

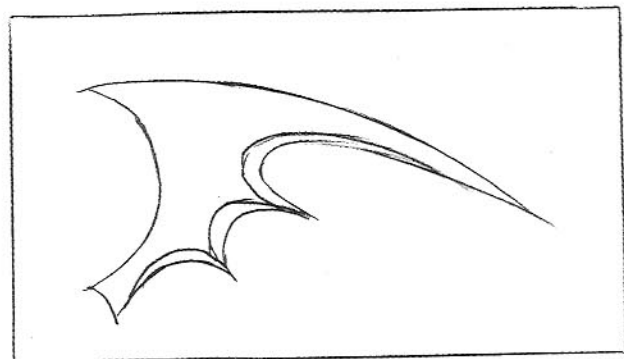


Vamos a ejemplificar el maniqueísmo. Usaremos como base un personaje alado, cuyo maniquí corresponde al personaje femenino adolescente que vimos en páginas anteriores. Como puedes ver, en la parte de abajo dibujamos un mismo ojo, que con algunas diferencias da una apariencia buena y una malvada, o por lo menos poco amable.

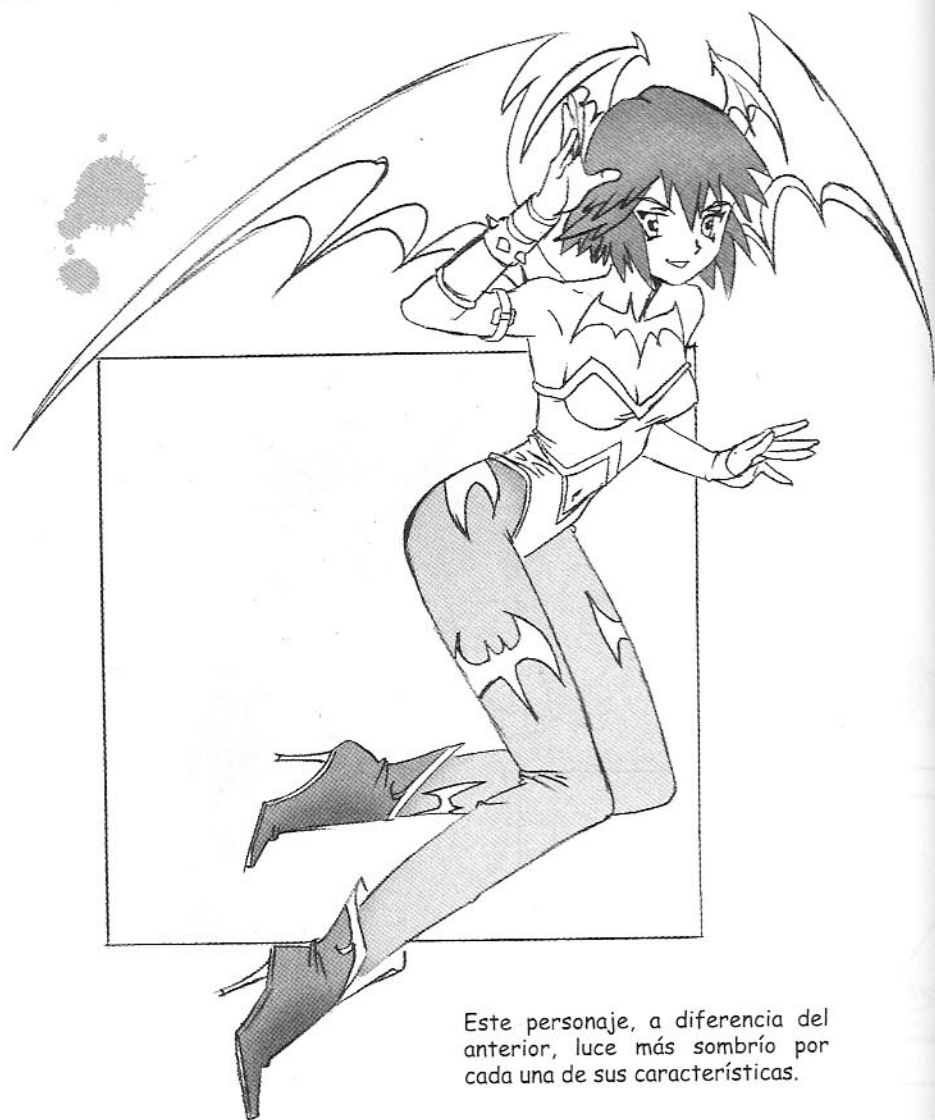


Difícilmente este personaje podría parecernos capaz de ser precursor de la maldad. Su ropa es de uso cotidiano, lo cual nos hace entender que está del lado de los buenos porque usan la misma ropa; además, su cabello tiene formas ondulantes, es decir, no agresivas.

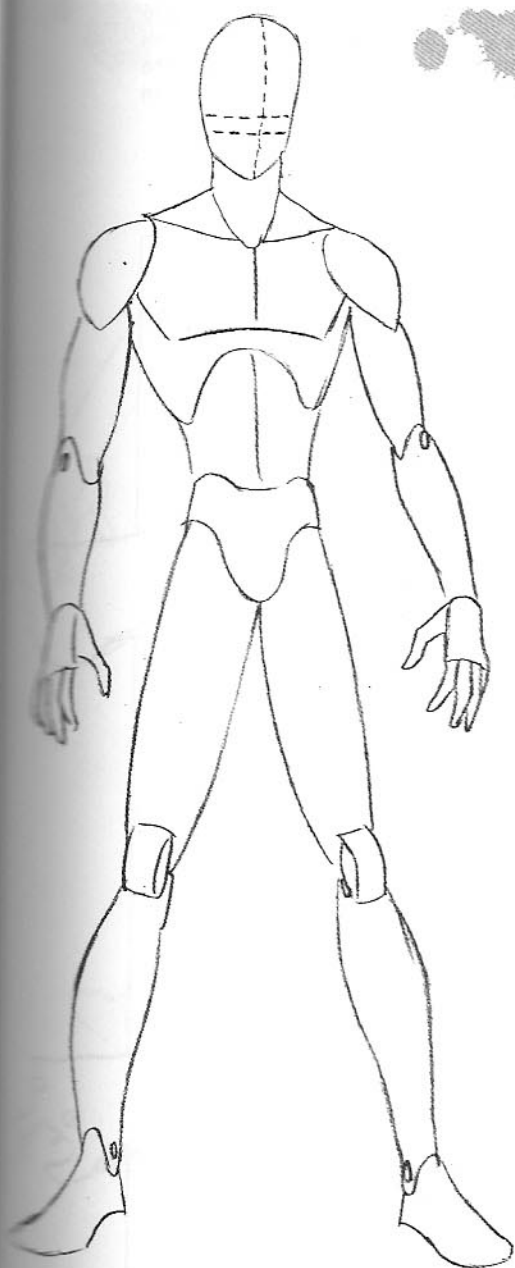




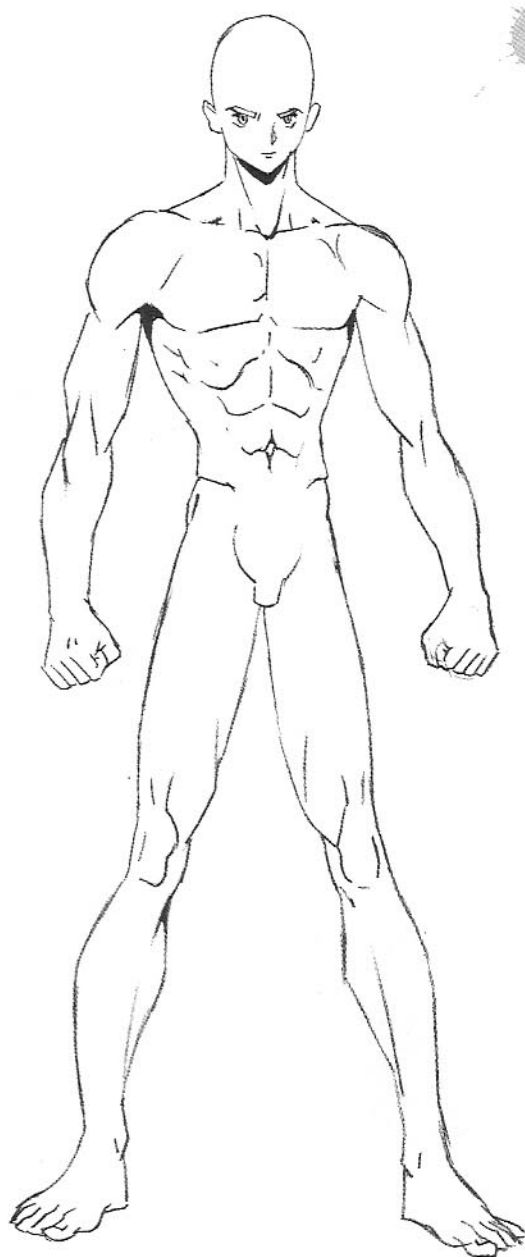
Hay personajes como Batman que, a pesar de su apariencia de malvado y de sus métodos cuestionables de hacer justicia, son buenos por el hecho de que buscan la justicia. En cuanto más complejo es un personaje más se aleja del maniqueísmo. Por ejemplo, un personaje bueno a veces también tiene un lado oscuro, o un personaje malvado puede tener una apariencia hermosa. O bien hay malvados que no lo son tanto como magneto de los *X-Men*, de quien se puede pensar que es el malo de la serie; sin embargo, su punto de vista puede, de algún modo, justificar sus acciones además de que en algunas oportunidades se alía a los buenos de la serie.



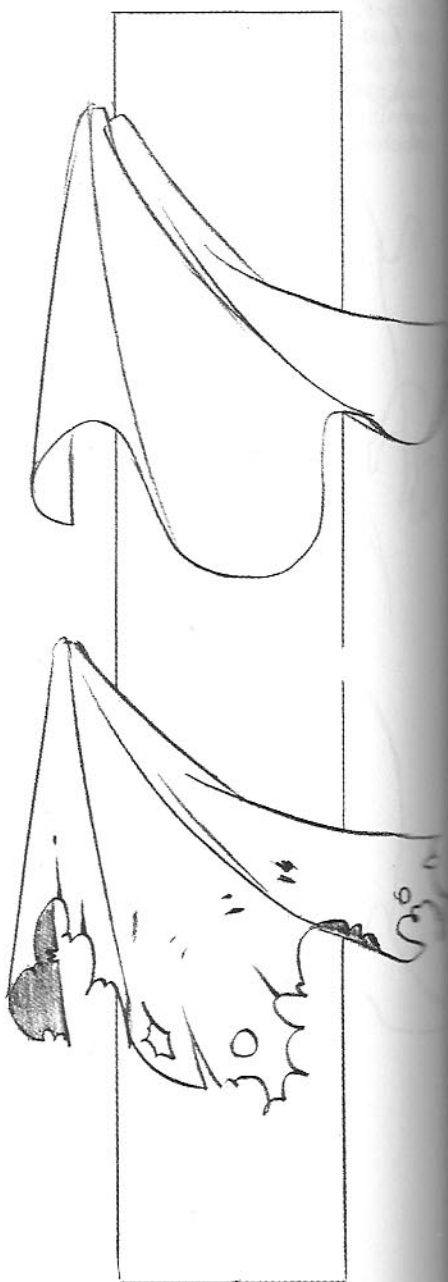
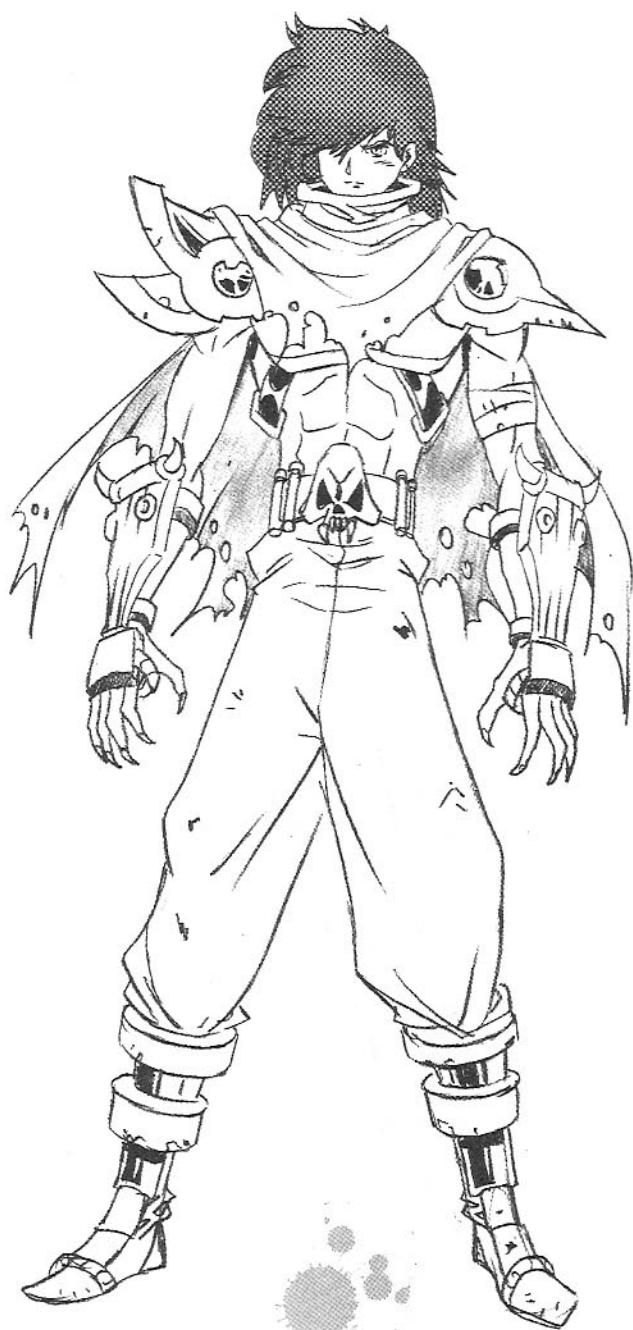
Este personaje, a diferencia del anterior, luce más sombrío por cada una de sus características.



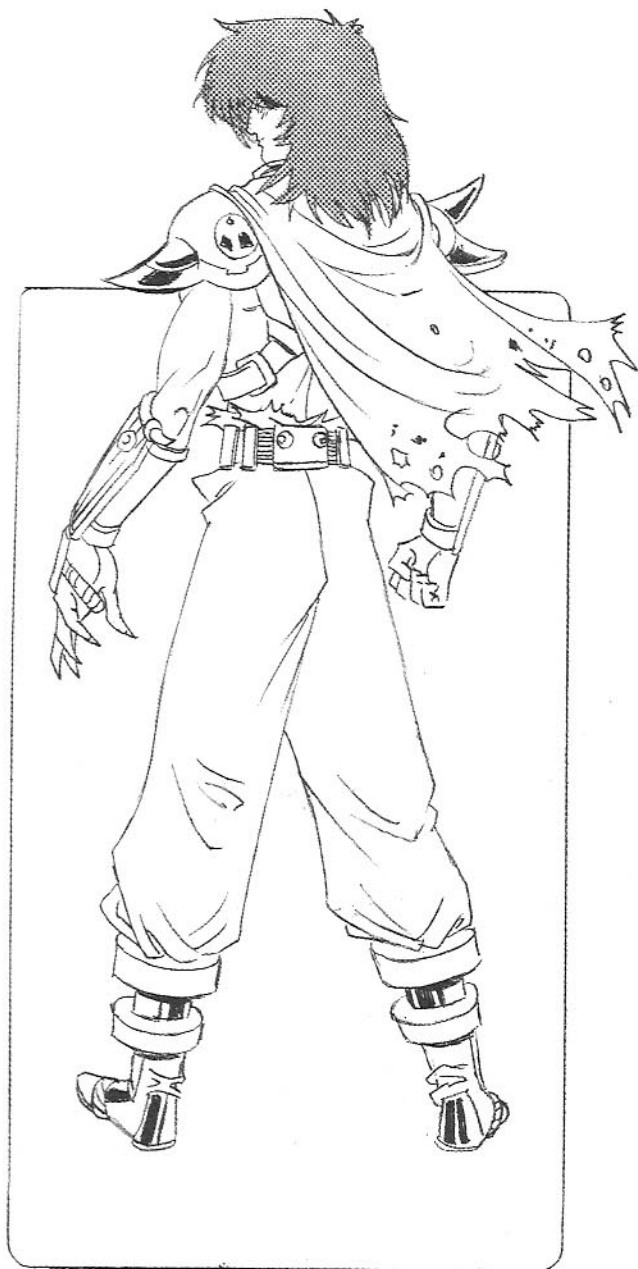
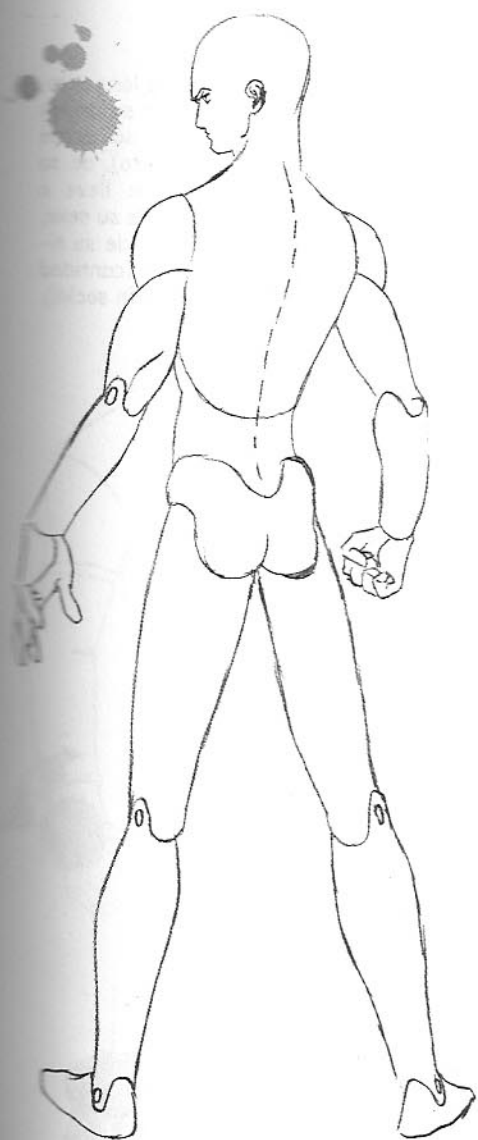
Entre los personajes clásicos del manga es muy frecuente ver al tipo oscuro que en el fondo es bueno. Con este cuerpo similar al del adolescente, pero más fuerte y con la cabeza más pequeña (lo cual lo hace ver de más edad), vamos a construir un personaje sombrío que desde el punto de vista del maniqueísmo podría ser el malo.



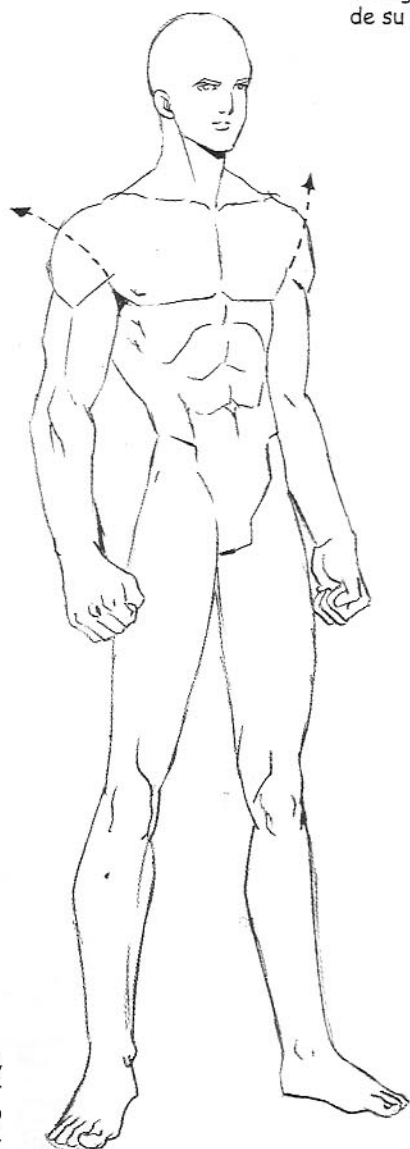
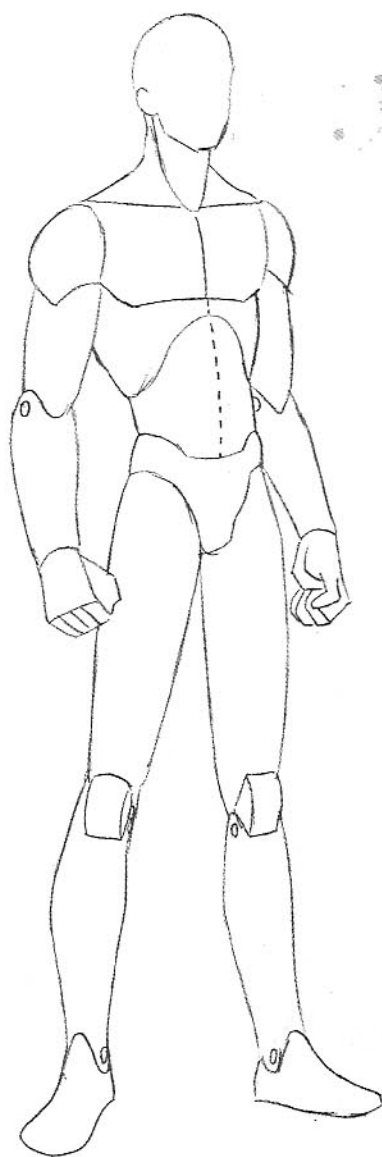
Si el cabello le cubre parte del rostro, lo hace más misterioso. El mismo efecto tiene la manta que le cubre la barbilla. Si se esconde el rostro, será que tiene algo que ocultar, cosa que en sentido común se entiende como algo malo. Sus ropas desgastadas (como lo puedes ver más claramente ilustrado en la figura de la derecha) y los elementos de su armadura puntiagudos hacen referencia a la agresividad. Los elementos que usen huesos inmediatamente nos remiten a la muerte. Igualmente las uñas largas y puntiagudas nos hacen imaginar que no las quiere para algo bueno.



Cuando inventes un personaje importante (que sea protagonista dentro de una historia) es recomendable dibujarlo en el mayor número de ángulos posibles, o por lo menos de frente y de espalda como en este caso, con el fin de dibujar de manera correcta a nuestro personaje independientemente de la posición que adopte.



Las vestimentas de los personajes dependen de su origen (nacionalidad), de su época (fecha de nacimiento), de su actividad (cosa que lleve a cabo), de su edad, de su sexo, de su personalidad, de su nivel socioeconómico (cantidad de ingresos o posición social), de su pasado.

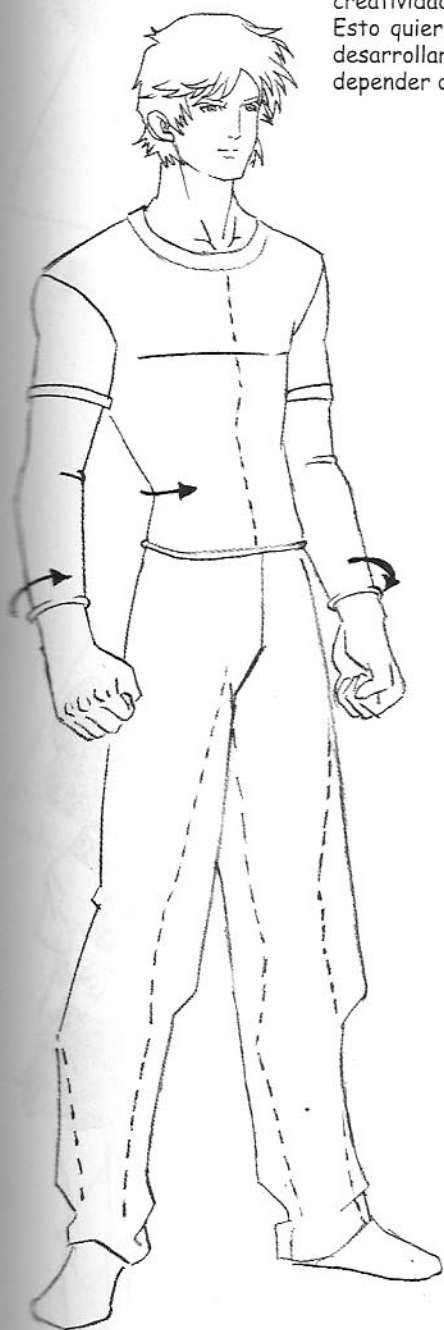


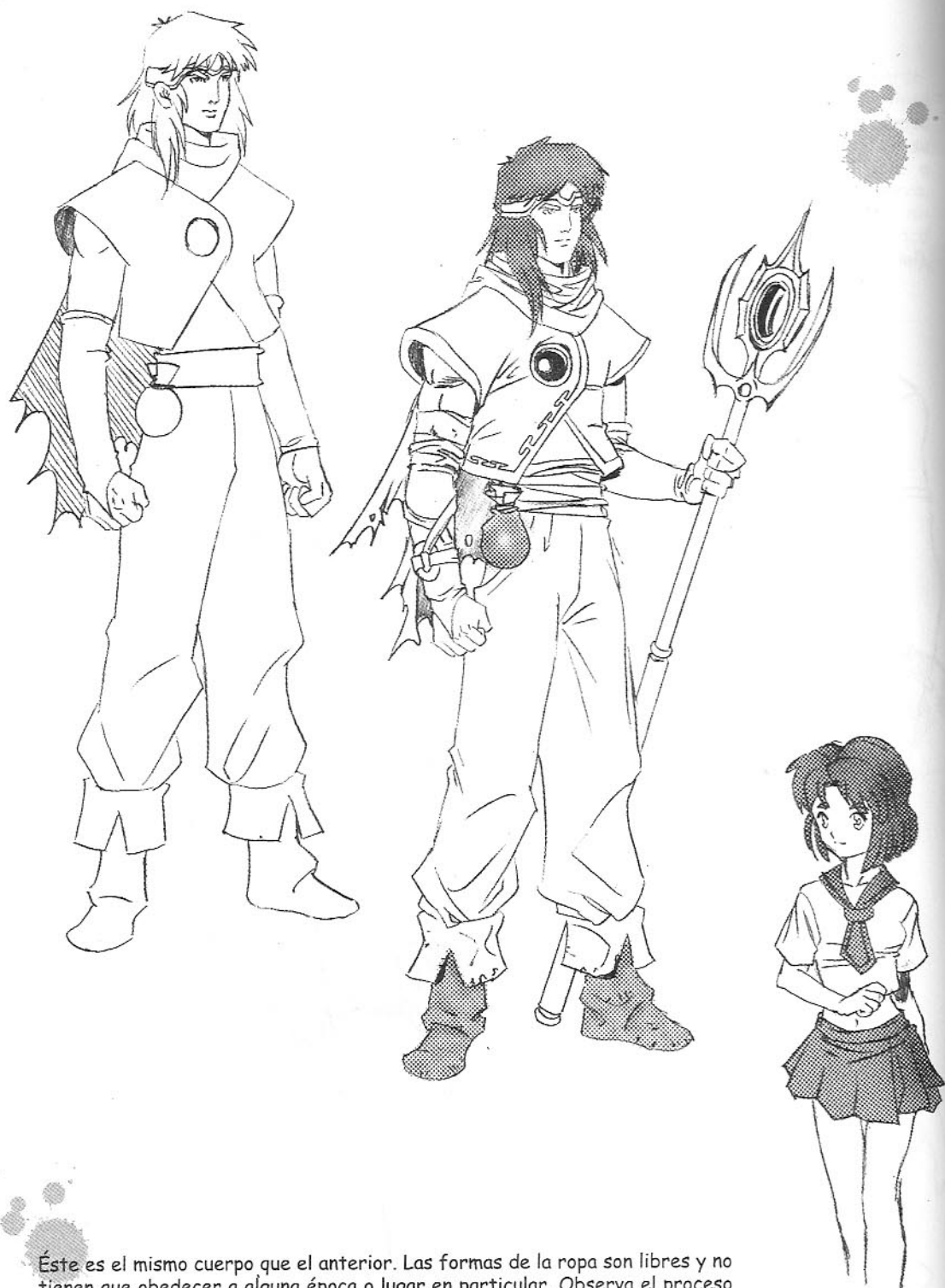
En fin, éstos, e incluso más factores, determinan el vestuario de un personaje. Así que si deseamos que nuestro personaje tenga una vestimenta creíble, debe contestar a todas las cuestiones anteriores.

Observa las líneas punteadas que pasan por los hombros, indican las costuras que generalmente tiene la ropa.

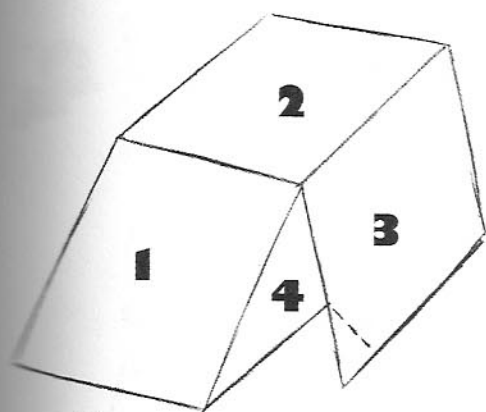
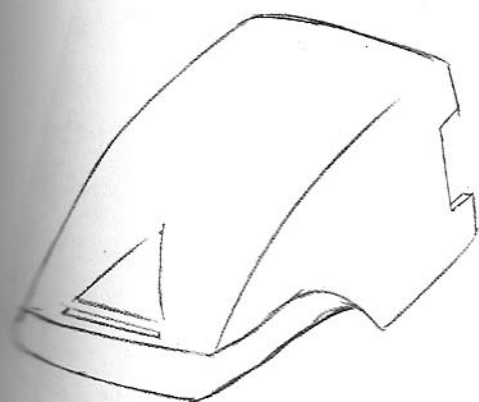
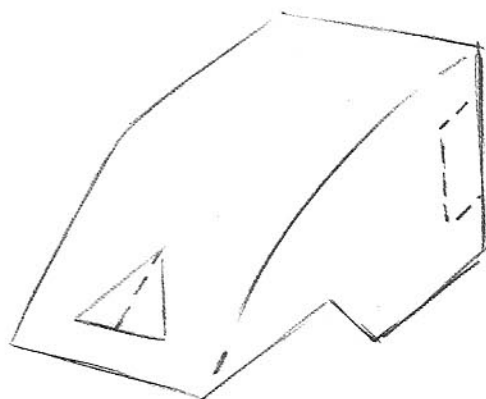


Esta figura tiene una vestimenta más o menos cotidiana. Observa las líneas punteadas de los pies, las cuales nos dan a entender el volumen que ocupa la ropa por encima del cuerpo. Los factores que mencionamos anteriormente como el origen, la época, la actividad, etcétera, requieren de documentación para dibujar correctamente las formas de la ropa; sin embargo, en géneros como la ciencia ficción o la fantasía, los vestuarios pueden requerir de más creatividad y libertad, ya que la época, el lugar o la actividad están abiertos. Esto quiere decir que se puede proponer el año 3,000, o la historia puede desarrollarse en un lugar que ni siquiera es la Tierra, y la actividad puede depender del lugar y la época en que se desarrolle la historia.

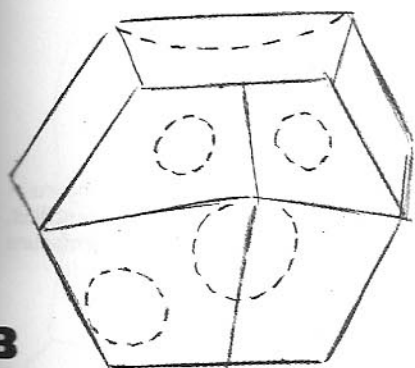
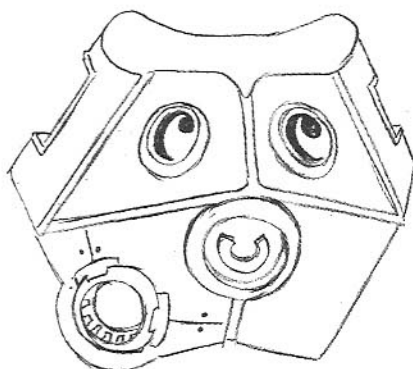




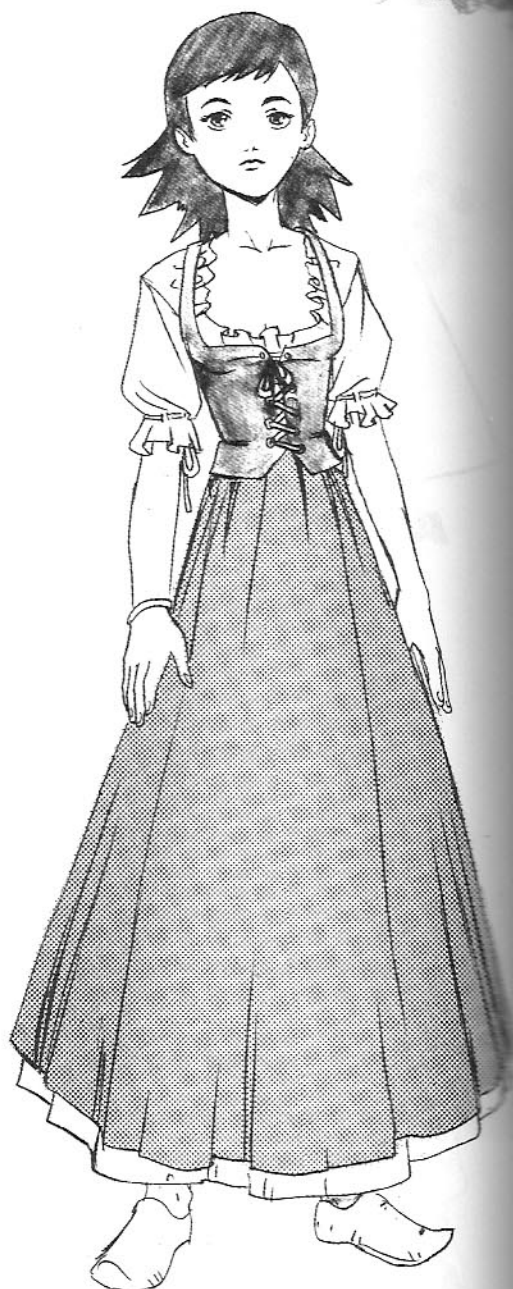
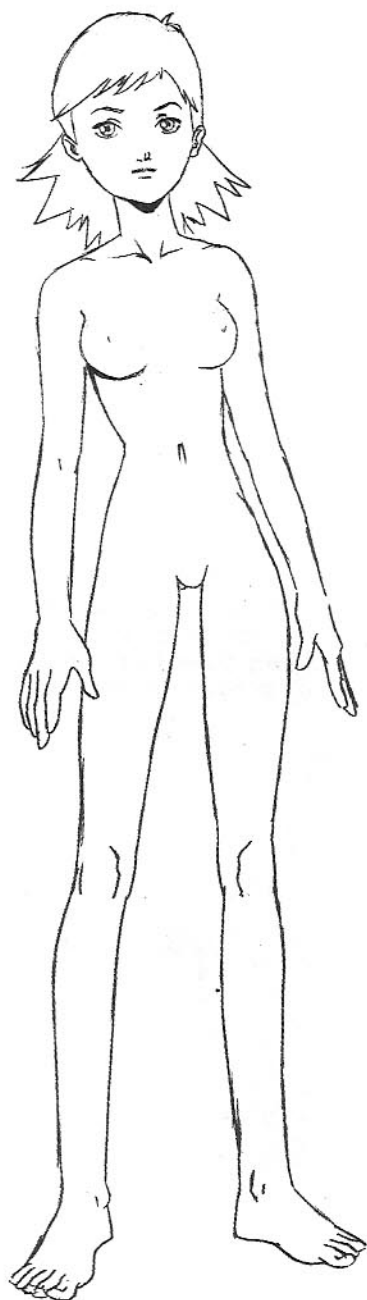
Éste es el mismo cuerpo que el anterior. Las formas de la ropa son libres y no tienen que obedecer a alguna época o lugar en particular. Observa el proceso con que se dibuja, primero las formas básicas y después se detalla.

**A**

Al proponer elementos futuristas en la vestimenta de un personaje, es muy importante hacer un buen uso de las figuras geométricas. Si dibujamos un traje futurista cuyos elementos no guardan simetría, o si elementos con forma circular no están bien establecidos, este traje resultará poco creíble. En A puedes ver cómo, a partir de figuras geométricas como trapecios o triángulos, construimos partes de una armadura. De manera parecida sucede con la figura B. Te recomendamos crear todo tipo de objetos que parezcan tener alguna función tecnológica, a partir de figuras geométricas.

**B**

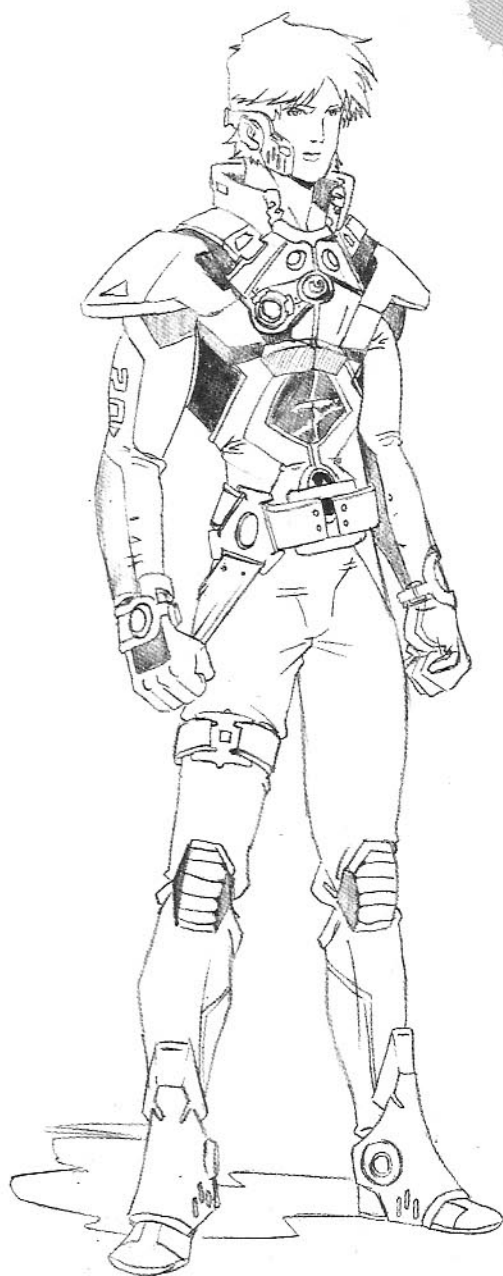
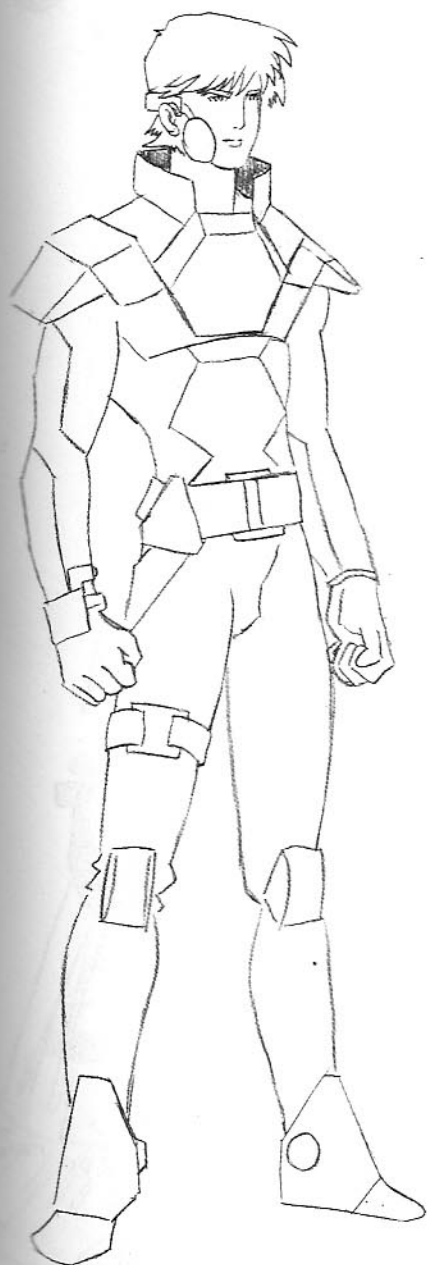
Las figuras de la página anterior se añadieron a los hombros y pecho de nuestro personaje, el cual parece ser algo así como un policía del futuro.



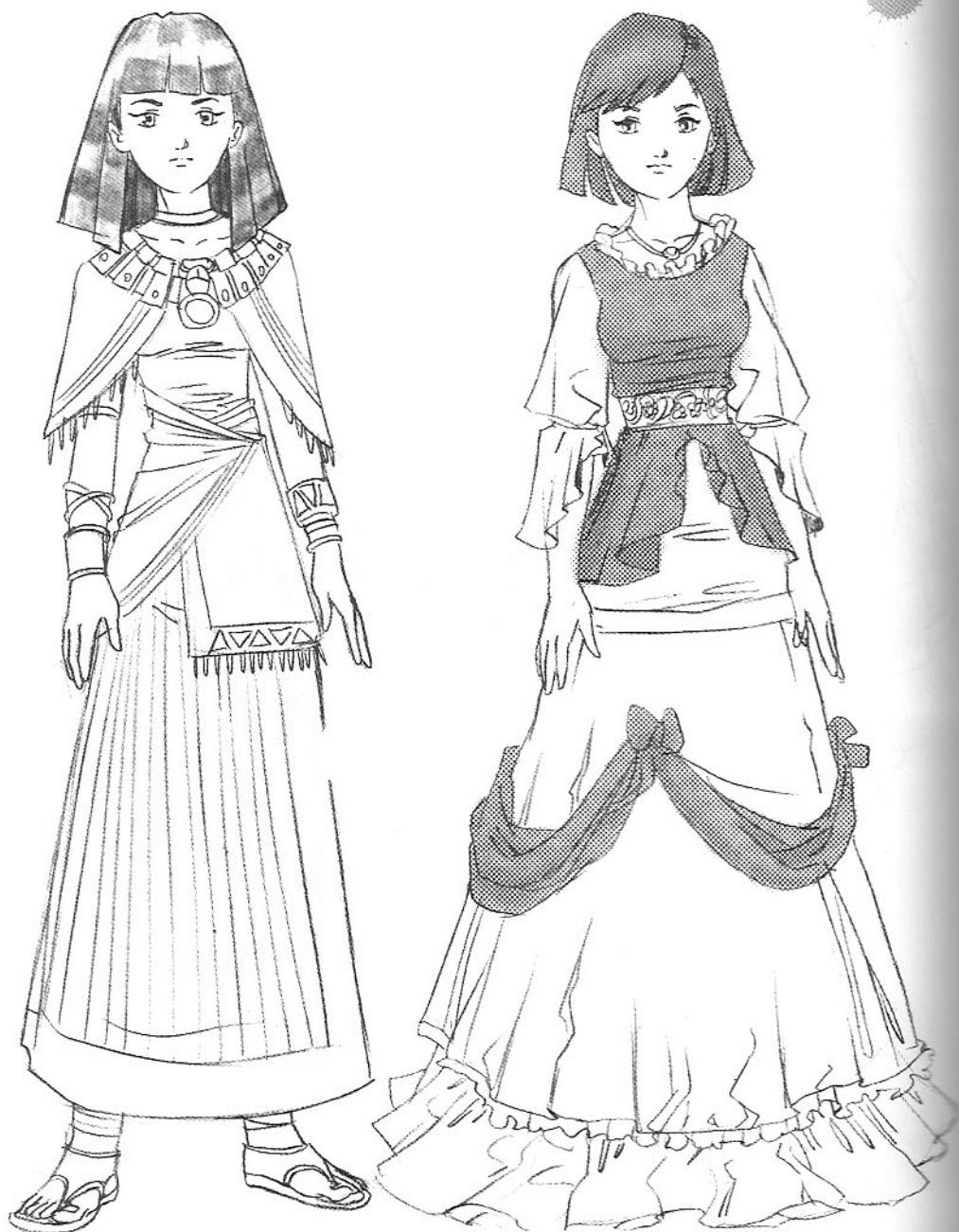
A

Observa cómo en la figura A se proponen maneras sencillas, que conformarán la armadura del personaje terminado.

Como lo mencionamos antes, la documentación es una parte indispensable cuando se crea un personaje. La ropa de un personaje nos ubica de inmediato en la época que se desarrolla una historia; además de que se puede combinar con otros tipos de ropa para formar vestuarios más originales. Vamos a dibujar la figura A con diferentes atuendos, los cuales nos permitirán ver de diferente modo a este personaje.

A

No sólo cambiamos la ropa, sino los peinados, a fin de que sean adecuados con el resto de la figura. Cada uno de estos vestuarios nos transportan a lugares, épocas, actividades y niveles socioeconómicos diferentes, aunque el cuerpo y el rostro siguen siendo iguales. Recuerda que puedes combinar las ropas, por ejemplo, hacer un traje moderno con algunos detalles de la época egipcia. Eso nos dará a entender que el personaje tiene algo que ver con esta cultura, o con esta región o con este tiempo, lo cual hará más interesante nuestra historia.





De igual manera que con los ejemplos anteriores, dibujamos estos atuendos copiándolos de fotografías, dibujos, ilustraciones, etcétera. A fin de tener una muestra de los diferentes elementos que tiene la ropa en diversos lugares, épocas o condiciones de trabajo, es muy importante documentarse, pues sería muy difícil suponer la forma exacta de muchos tipos de atuendos. Por ejemplo, podemos aventurar que un kimono es un traje bastante apretado, pero quizá no es tan fácil suponer que las mangas se van haciendo grandes conforme llegan a las muñecas, o que el moño de la cintura se encuentra muy arriba.



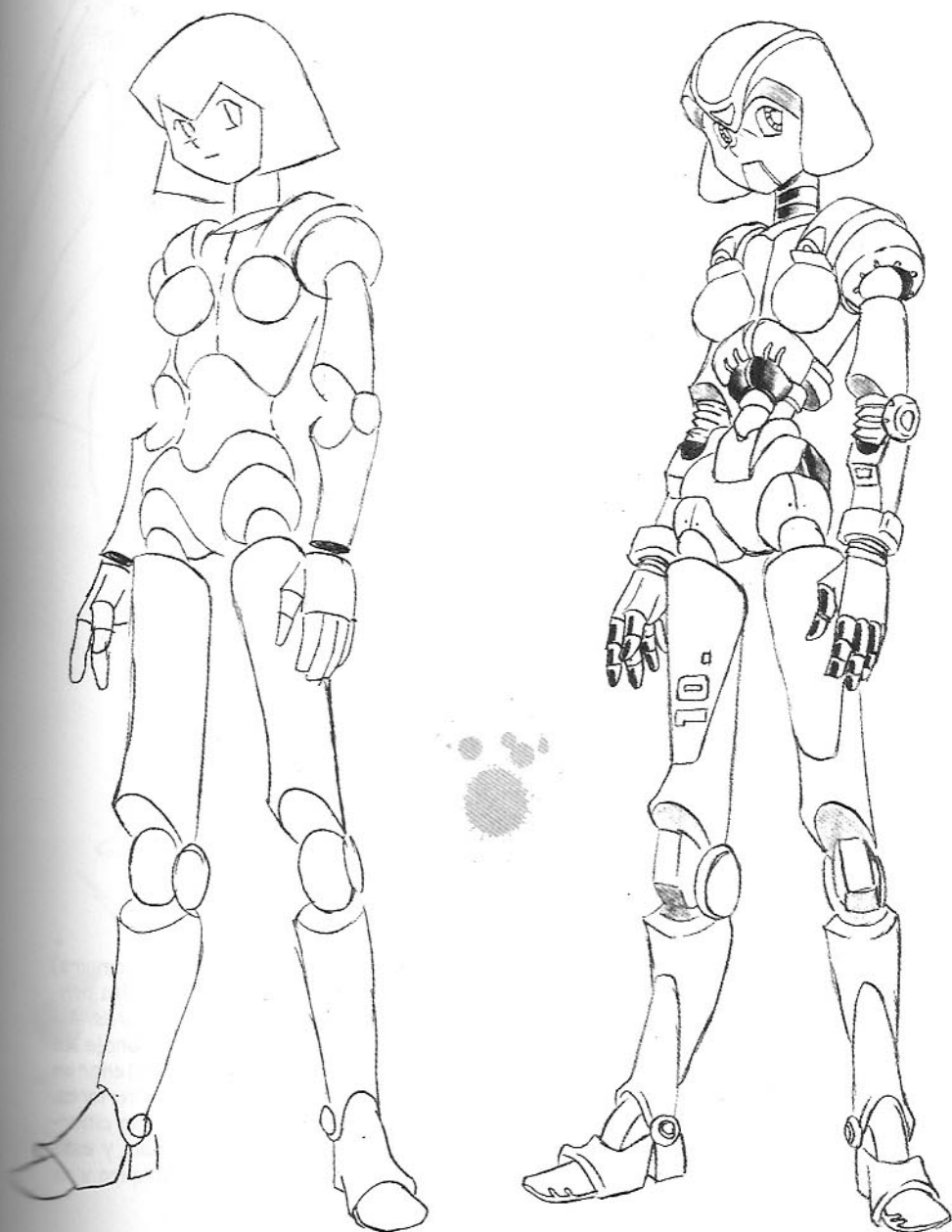
Otro puede ser Superman, pues es el mejor ejemplo de un superhéroe, es decir, entre éstos es el más representativo; o dicho de otra forma, cuando alguien quiere referirse a un superhéroe el primero que se le ocurre es Superman. Ahora si, por ejemplo, combinamos a Drácula con el clásico superhéroe vengador, y con un hombre científico y rico obtenemos a Batman.

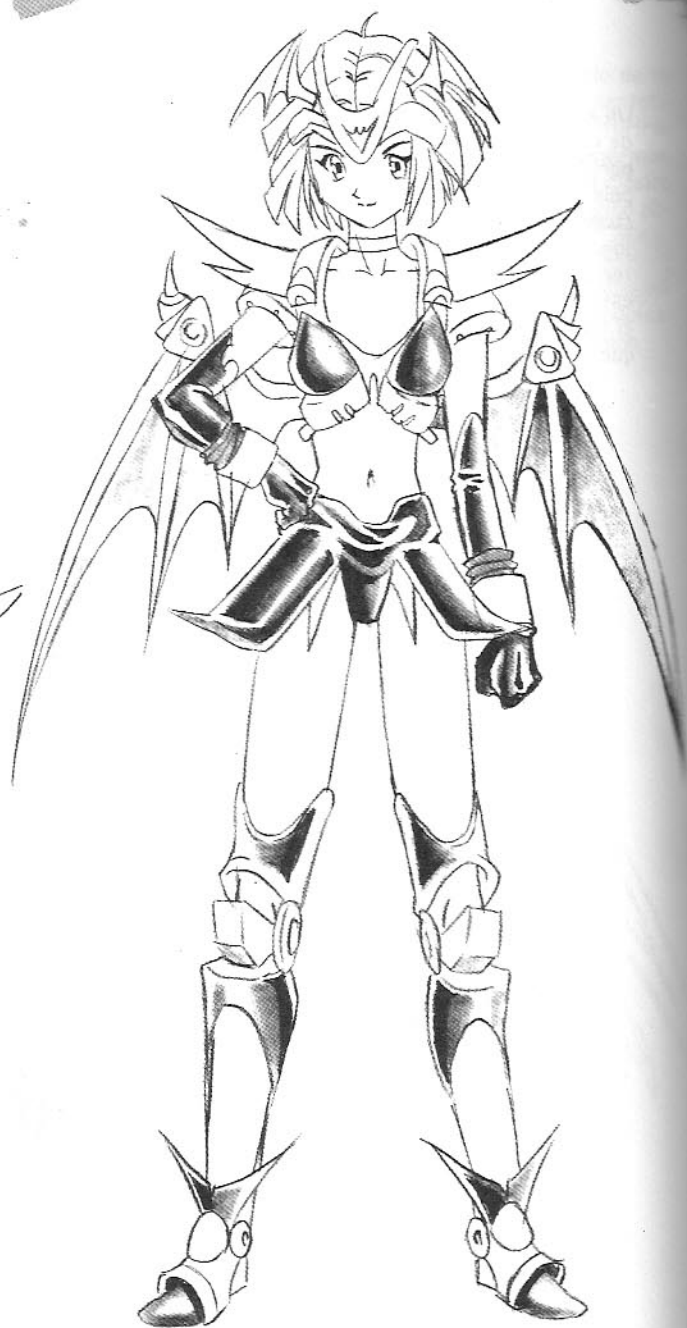
En el caso de este personaje, usamos el arquetipo del vampiro (Drácula) y le sumamos a la clásica chica manga adolescente, además de que el vestuario es algo más femenino.



Para crear un personaje original, lo más correcto es que éstos partan de la combinación de dos o más. Para esto es necesario hablar acerca de arquetipos y estereotipos. Un arquetipo es un modelo original o el más representativo de alguien o algo, por ejemplo, todos los hombres vampiro surgen de la leyenda del conde Drácula, por lo tanto éste es el arquetipo.

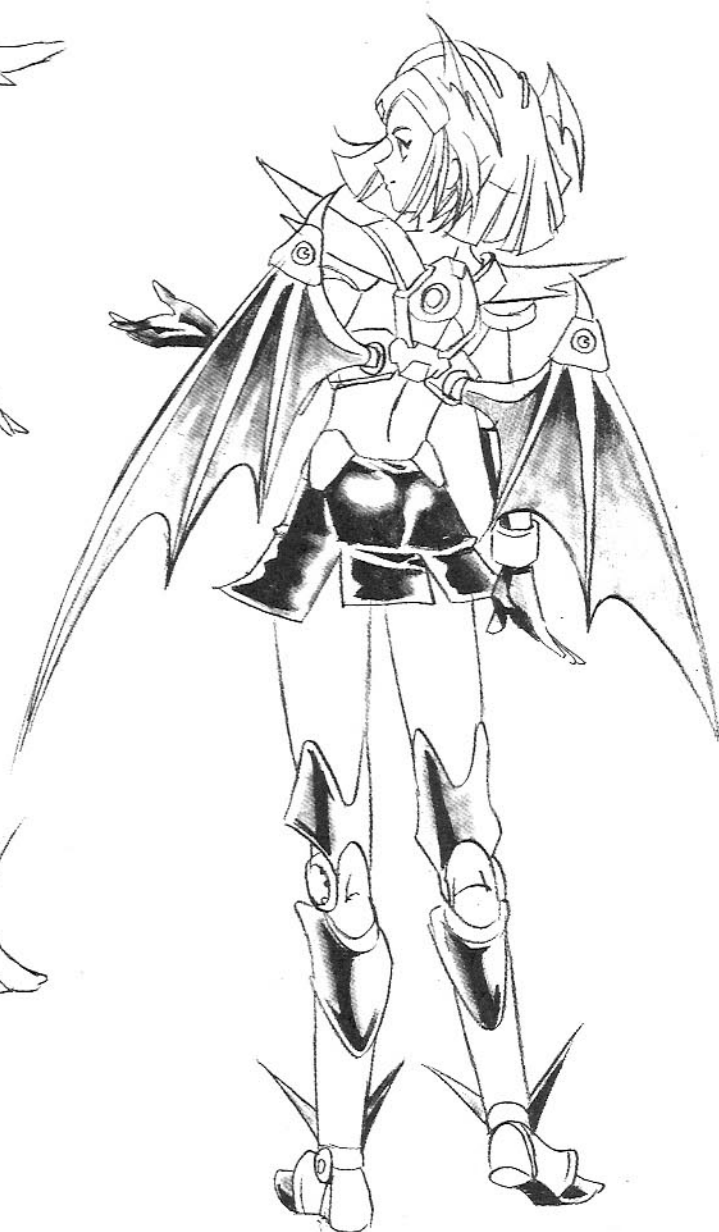
Un estereotipo es la imagen clásica y simplificada de algo o alguien. Por ejemplo, si decimos superhéroe, de inmediato nos imaginamos a un tipo fortachón con la quijada grande y quizá con un traje algo ridículo por llevar capa y demás accesorios. Otro estereotipo puede ser, por ejemplo, que si nos mencionan al país de África de inmediato nos imaginamos un negrito que vive en el desierto rodeado de pobreza, aun cuando existen ciudades modernas en estos países. O si nos dicen Brasil nos imaginamos que todos saben jugar fútbol. Aquí dibujamos una chica robot que bien puede ser un estereotipo, pues ya en muchas historias se ha hecho algo parecido. Cuando un personaje se ha repetido muchas veces se convierte en un estereotipo. Otros ejemplos de éstos pueden ser la clásica mascota de un grupo que es una chica gato, el típico grandulón que no es muy listo, el clásico anciano que siempre sabe antes que los demás qué es lo que está pasando, el héroe o heroína que siempre termina salvando a todos con su virtud, etcétera.



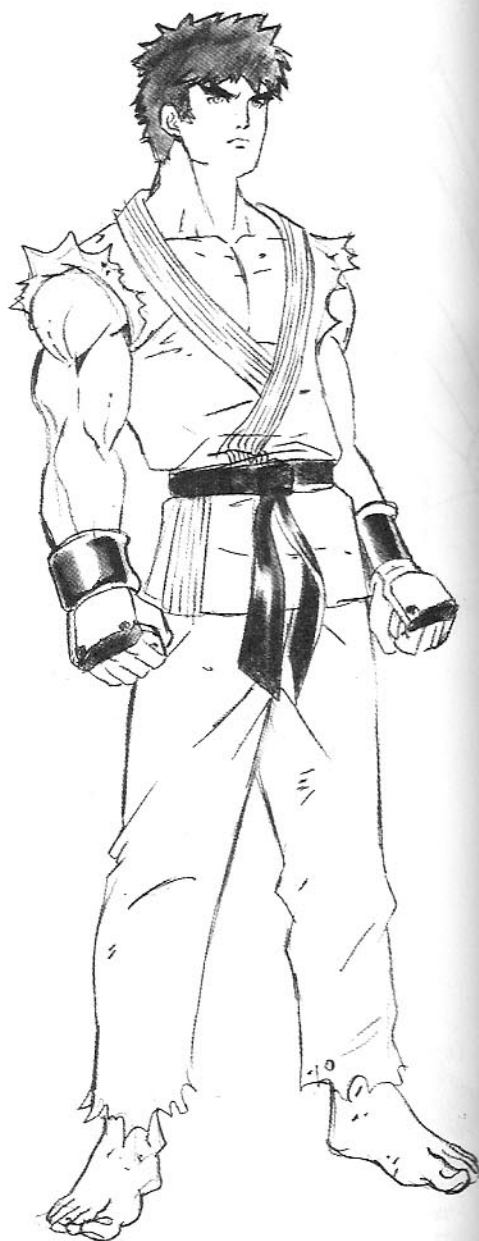
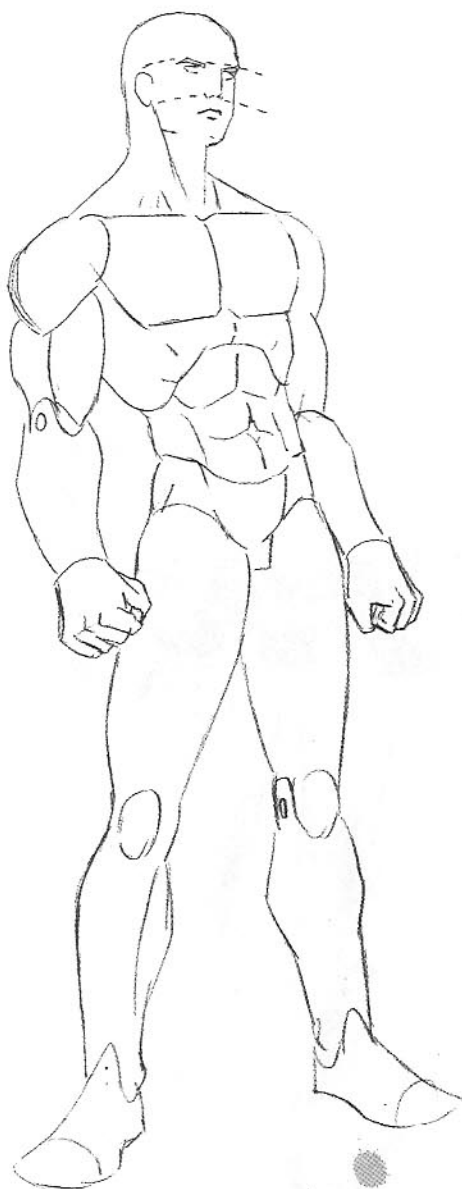


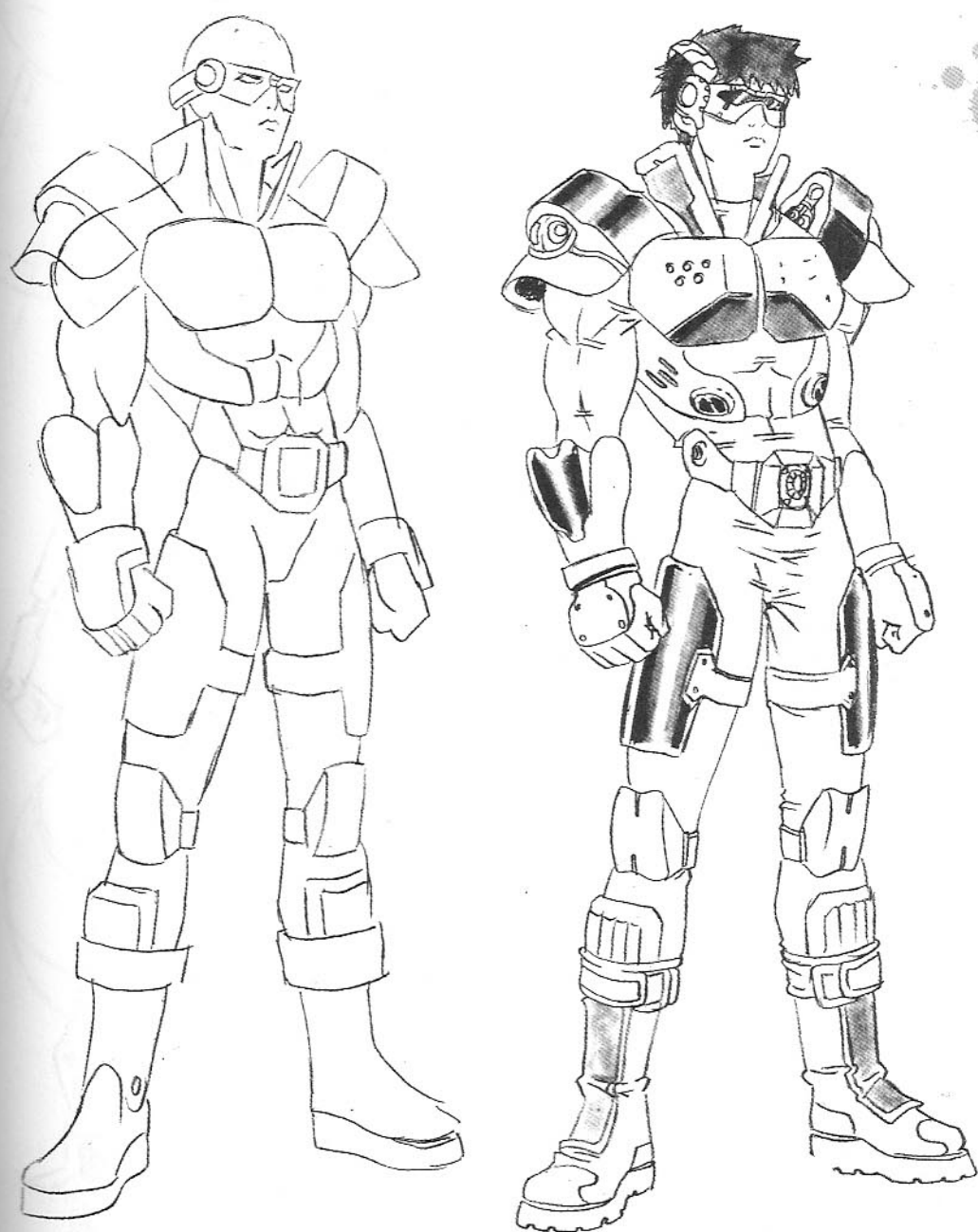
Los personajes anteriores (la robot y la vampira) están ya estereotipados, pues sólo hace falta pensar un poco para recordar personajes similares. Así que los combinamos tomando de cada personaje los elementos que más nos gusten, a fin de obtener un tercer personaje más original que los anteriores. En este caso obtenemos algo así como una ciber-vampira. El arquetipo sigue siendo Drácula, y está combinado con la clásica chica manga vampiro y un poco de chica robot.

Como lo hemos mencionado con anterioridad, es importante dibujar a tus personajes en diferentes vistas para conocer los detalles de su vestuario. En caso de ser necesario, dibujaremos un personaje en diferentes posiciones, para que no tengamos ningún problema en cuanto a cómo debe verse.

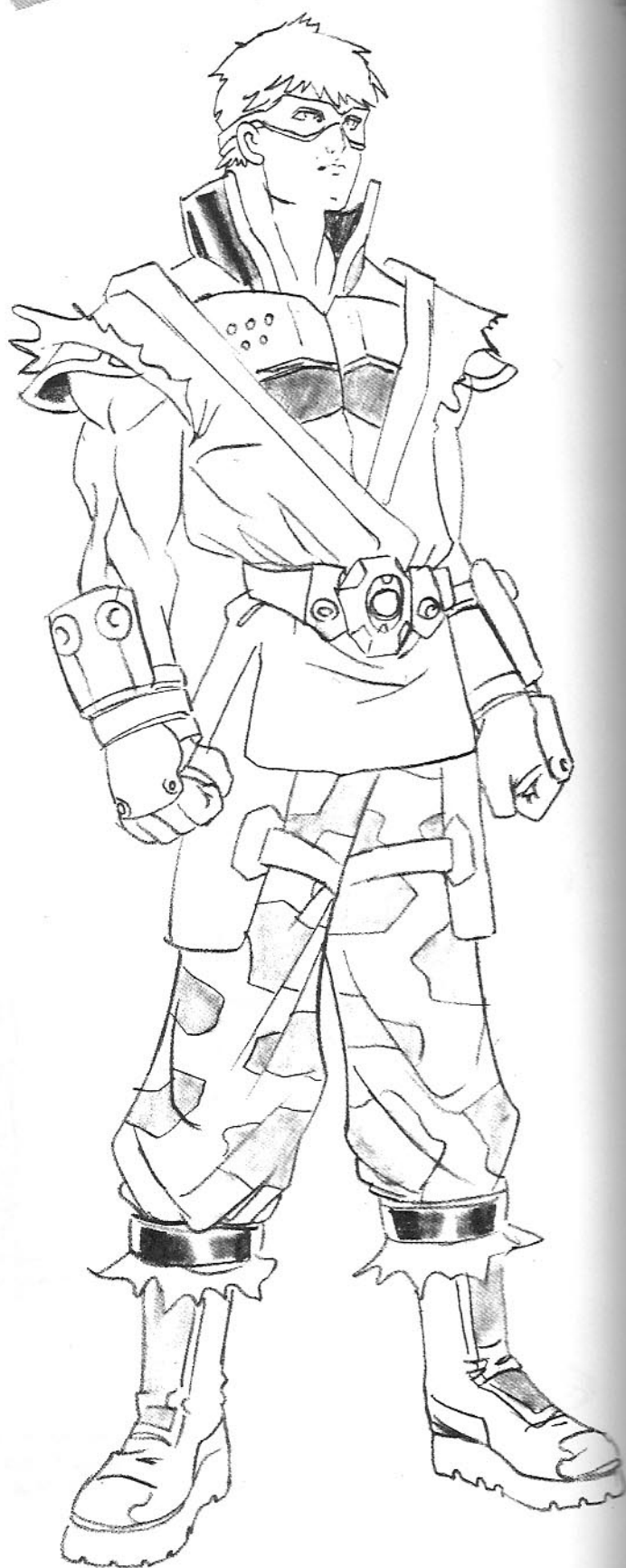
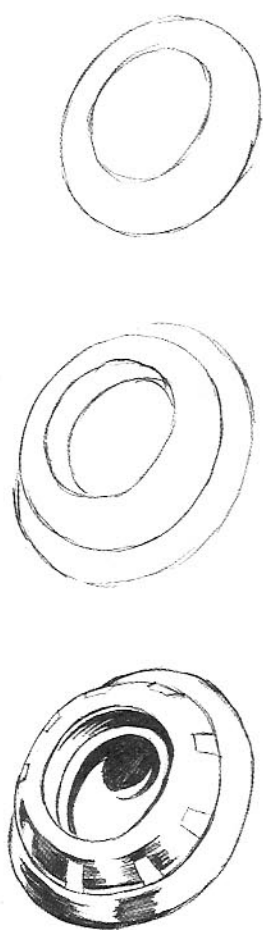


Cuando un personaje es muy conocido y su personalidad trasciende a través del tiempo, se convierte en un arquetipo. Por ejemplo, Batman no es sólo un estereotipo de superhéroe, sino que ahora es arquetipo del justiciero oscuro; o es tal el éxito de Darth Vader que se convirtió en un arquetipo de la maldad; o Ryu de Street fighter que comenzó siendo el estereotipo del peleador japonés de artes marciales para convertirse en el del peleador de videojuegos: es uno de los personajes más representativos y conocidos entre los combatientes de juegos de video.

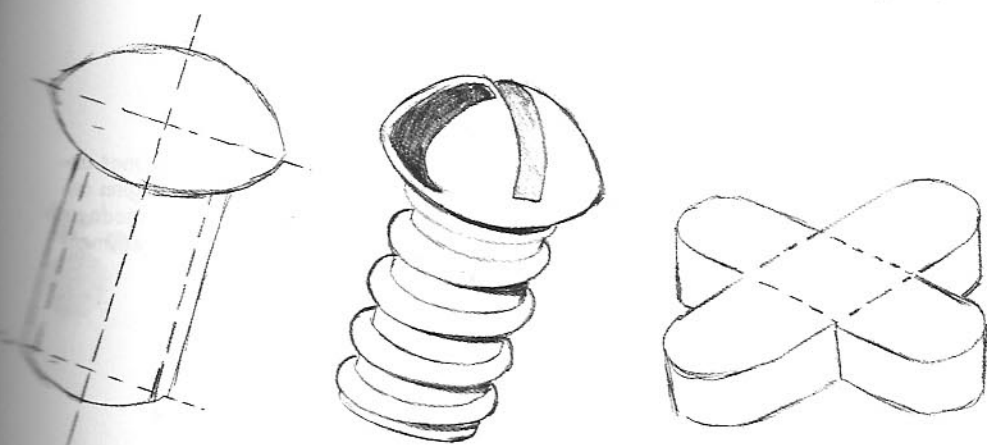




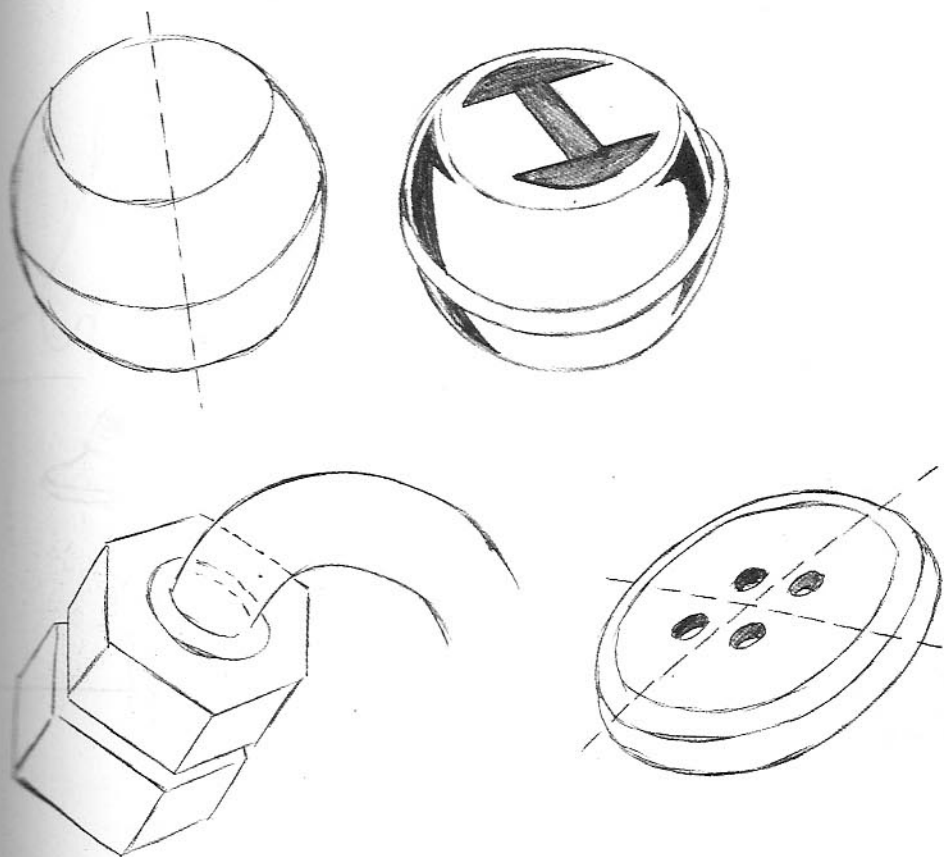
Usando el mismo cuerpo de la página anterior, dibujamos un guerrero moderno que contrasta con el de la página anterior, quien quizás es un guerrero legendario.



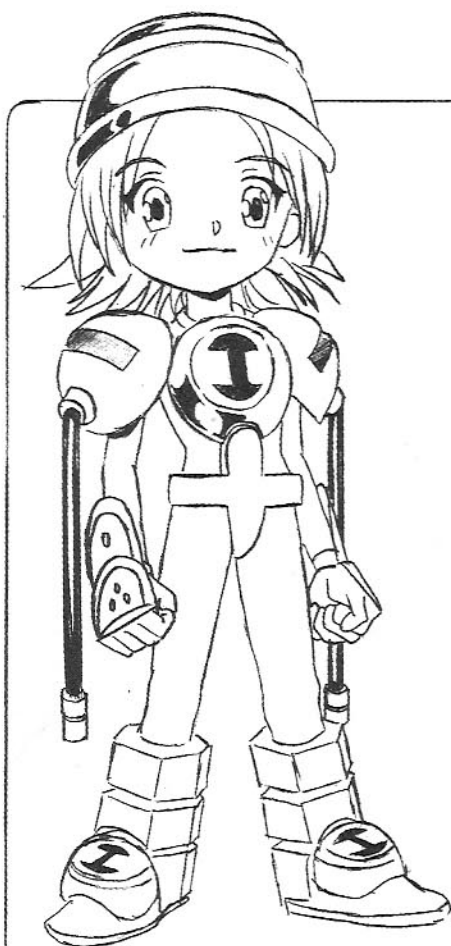
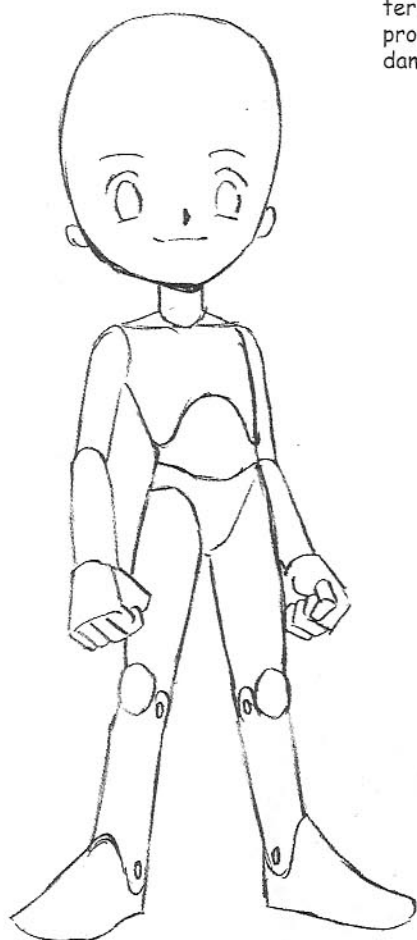
Al combinar el arquetipo del peleador de artes marciales japonés, con un estereotipo de guerrero del futuro, obtenemos un peleador moderno con conocimiento y respeto por las artes marciales tradicionales, lo cual, desde la apariencia, nos habla de la historia y la personalidad de nuestro guerrero.



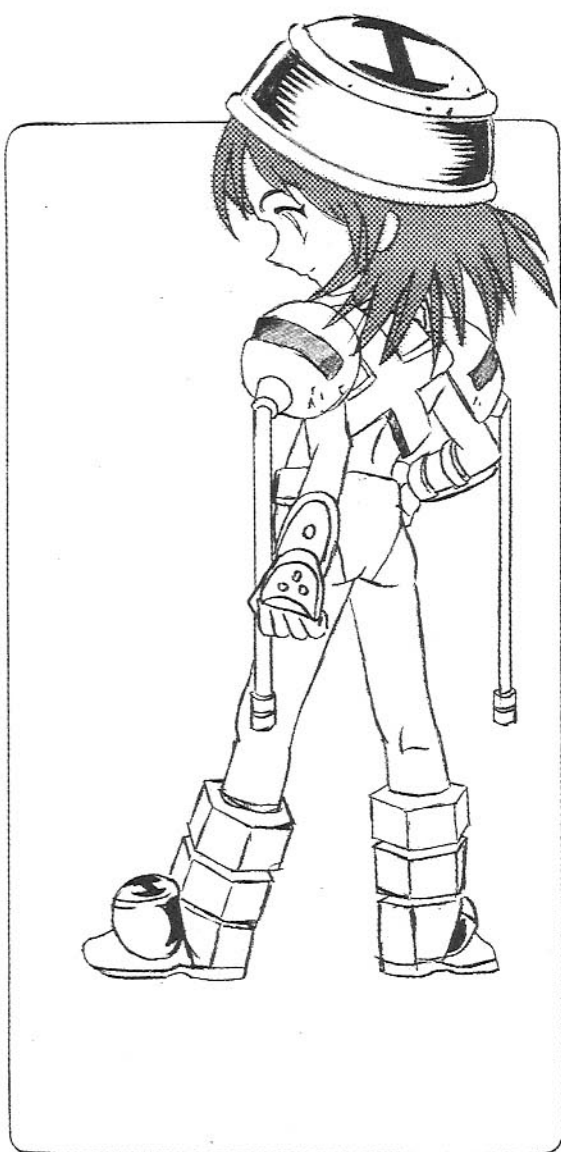
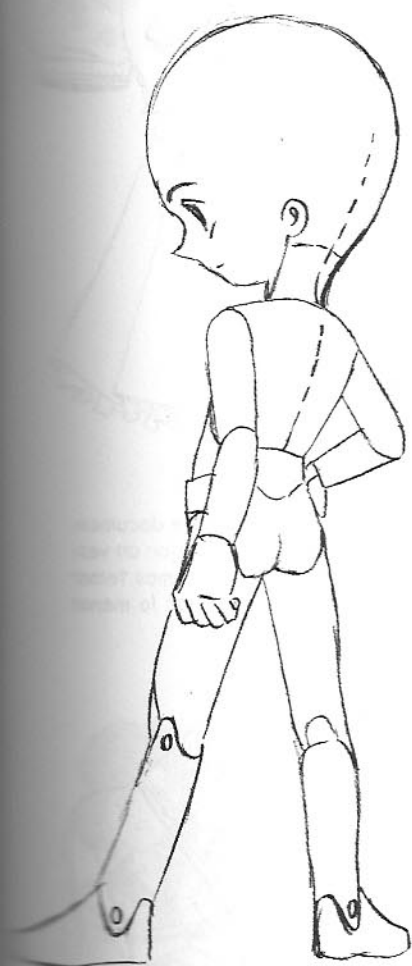
Los vestuario de tus personajes pueden surgir de la fuente más inesperada. Debes ser observador de los elementos que te rodean, por ejemplo, de elementos simples como un cascabel, un tornillo o un botón podemos proponer un vestuario que de otro modo difícilmente hubiésemos concebido.

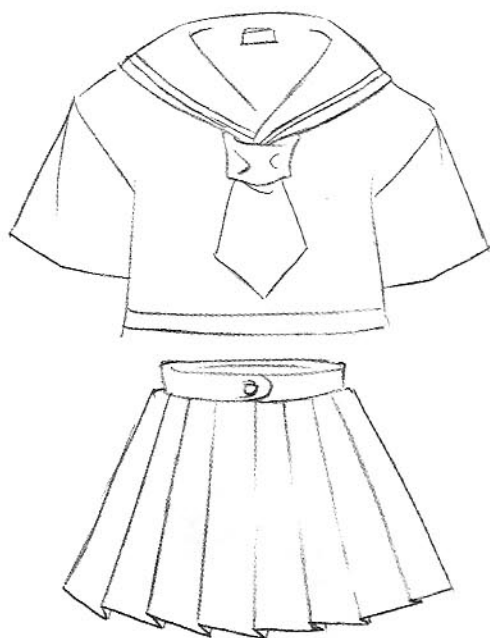


En el cuerpo de un niño, como el que establecimos anteriormente, colocamos los elementos de la página anterior en el orden que más nos gustó. De este modo se propuso un vestuario un tanto inesperado. Te recomendamos ejercitarte con este ejemplo.

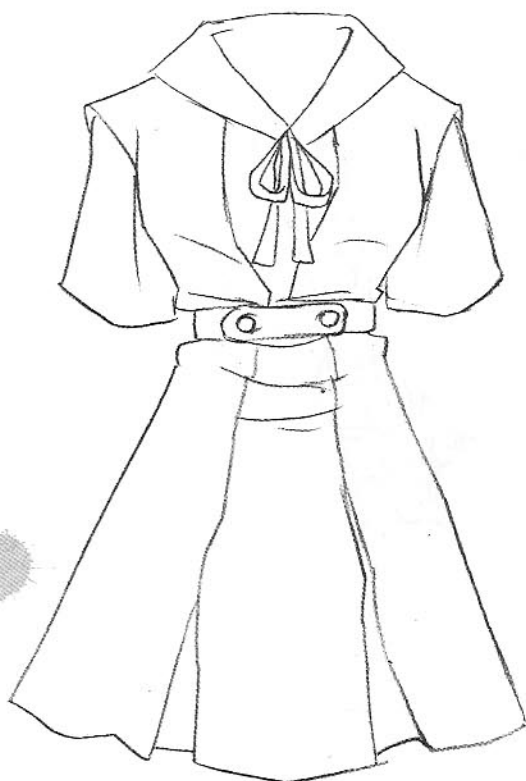


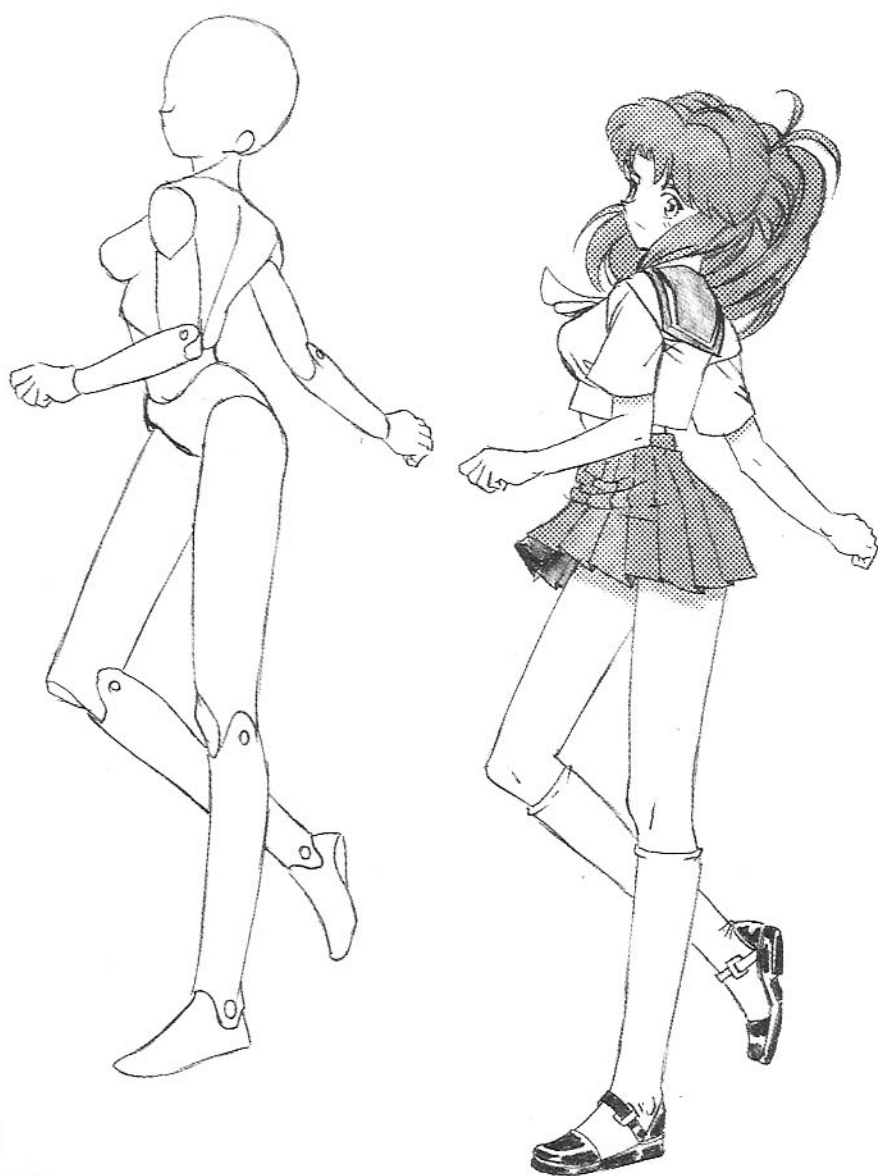
Tal como lo hemos estado haciendo, también dibujamos a nuestro personaje de espaldas a fin de conocer su vestuario completo.





Aunque un vestuario como el de estudiante es ya un clásico, es importante documentarnos acerca de él, ya que puede tener muchas variantes y debemos dibujar un vestuario igual a otro que hayamos visto antes. Por eso al documentarnos podemos tomar los elementos que más nos gusten para inventar un vestuario, que sea por lo menos ligeramente diferente.



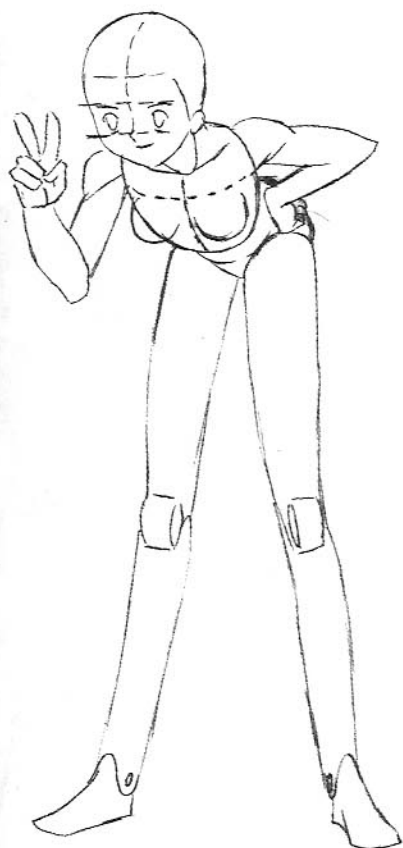


Al diseñar el personaje principal de una historia, debemos dibujarlo en muchas posiciones con diferentes expresiones y diversos vestuarios; esto a fin de que siempre conserve la apariencia y personalidad. Si no lo hacemos, es posible que después de un tiempo nuestro personaje sea diferente a como lo comenzamos a dibujar.

No olvides seguir dibujando el maniquí de tus personajes antes de trazarlos con ropa. Recuerda también que temas como el de la ropa lo hemos tratado con anterioridad.



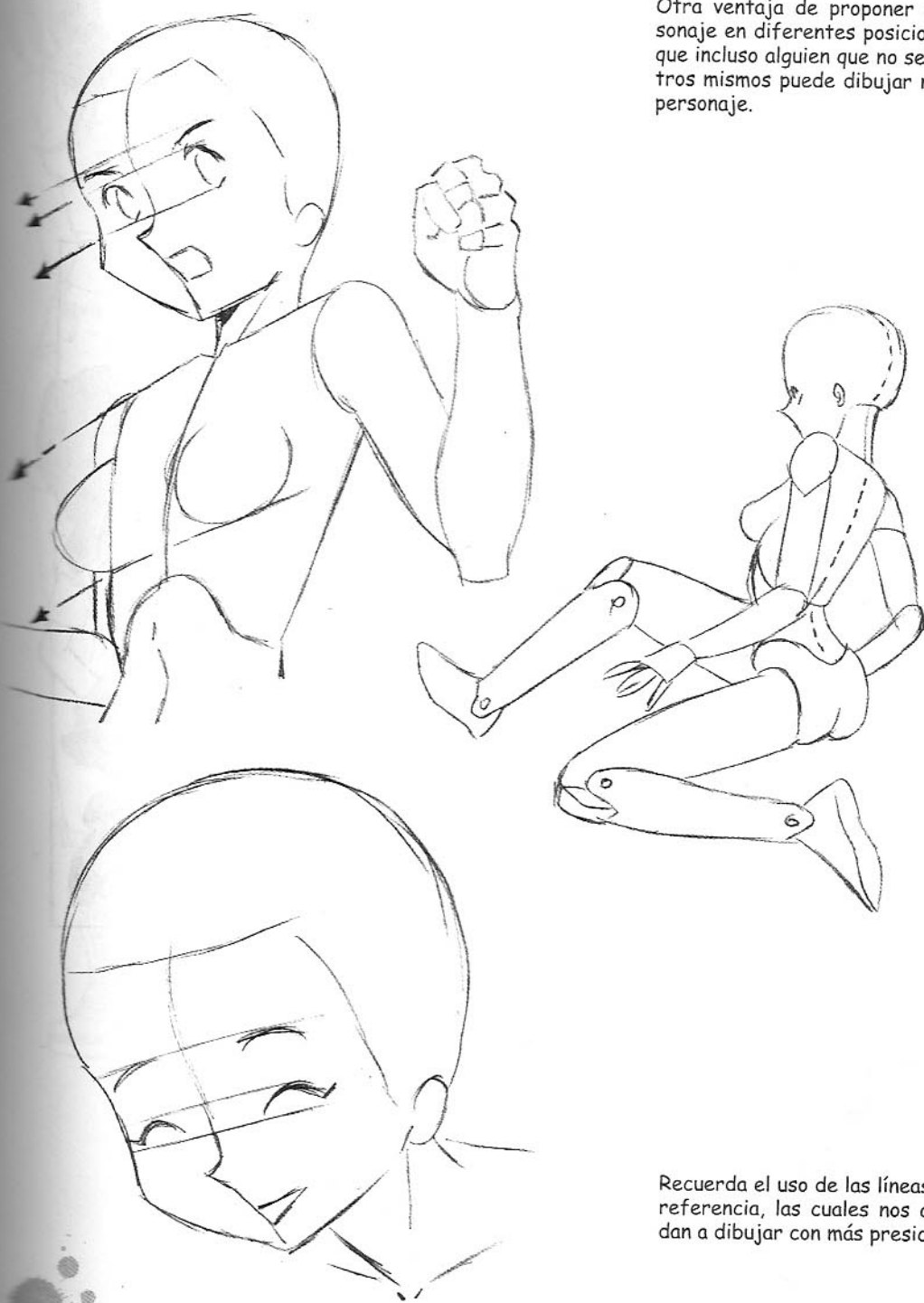
Además de dibujar el cuerpo de un personaje en diferentes actividades, también debemos trazarlo en diferentes tomas, es decir, dibujar al personaje más de cerca para poner especial atención a los detalles.



Otra de las utilidades que tiene dibujar un personaje en diferentes posiciones, es que nos acostumbramos a hacerlo antes de comenzar a trazarlo dentro de la historia. Esto nos da la ventaja de que lo dibujamos con mayor rapidez, soltura y precisión.



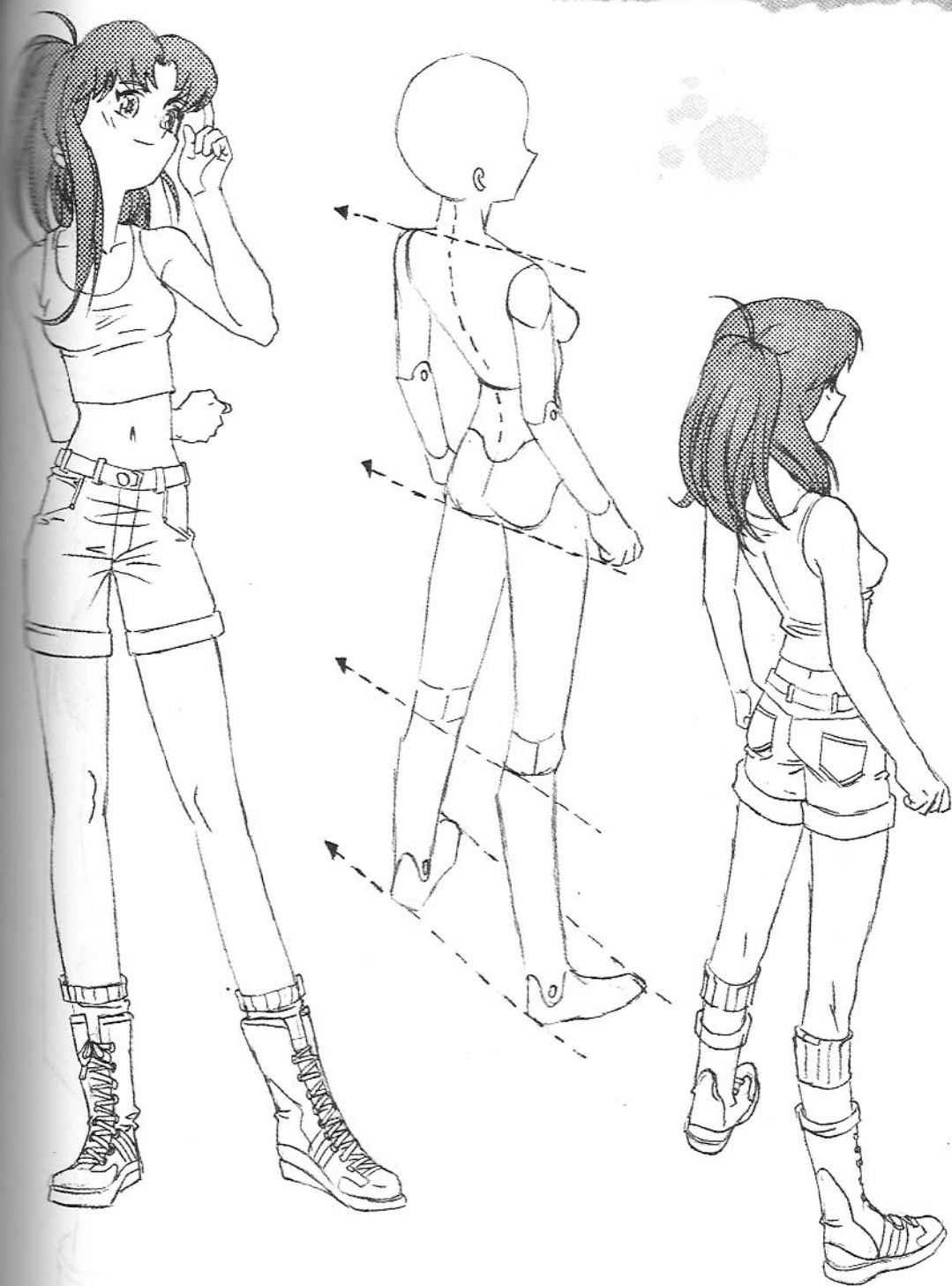
Otra ventaja de proponer el personaje en diferentes posiciones, es que incluso alguien que no sea nosotros mismos puede dibujar nuestro personaje.



Recuerda el uso de las líneas de referencia, las cuales nos ayudan a dibujar con más precisión.

Poco a poco dibujamos a nuestro personaje mejor y más rápido.

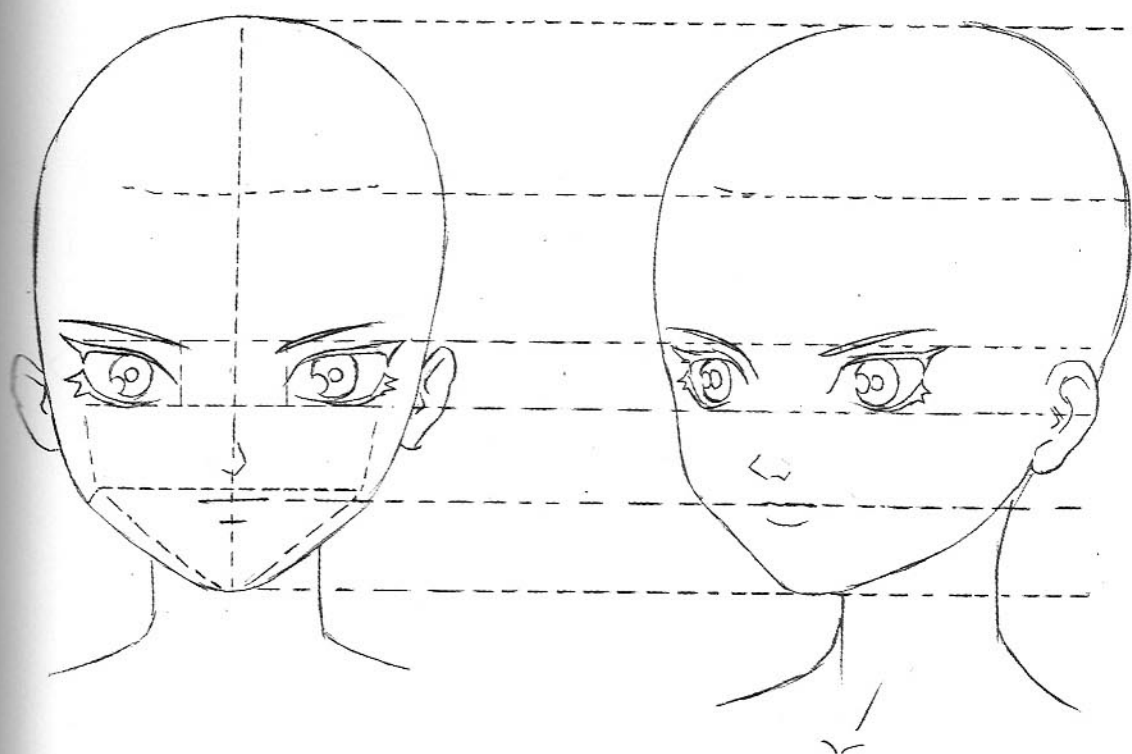




Como mencionamos con anterioridad, es importante dibujar al personaje principal con vestuarios diversos, porque eventualmente terminará utilizando.

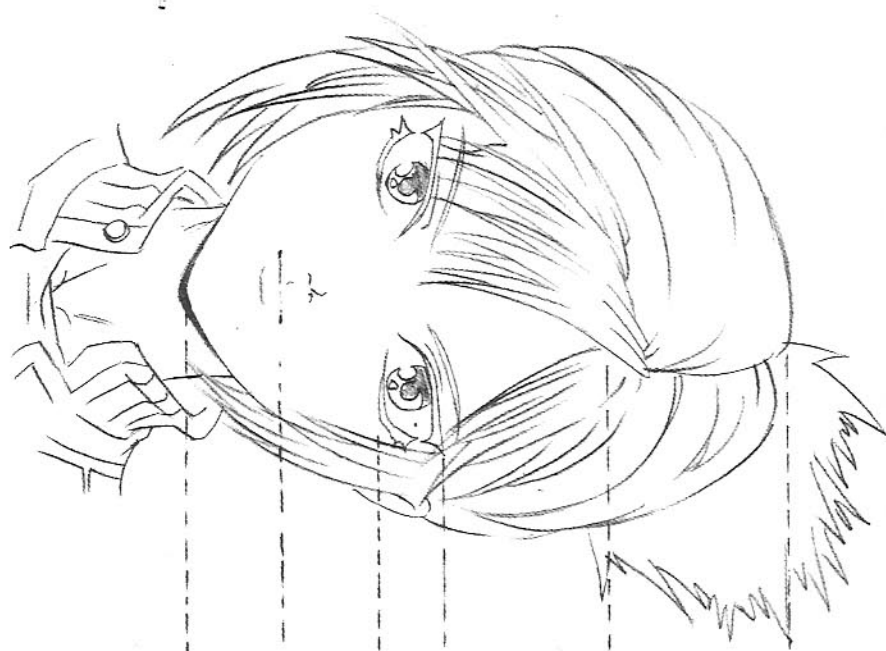
Aquí propusimos un vestuario un tanto más inventado que los anteriores.



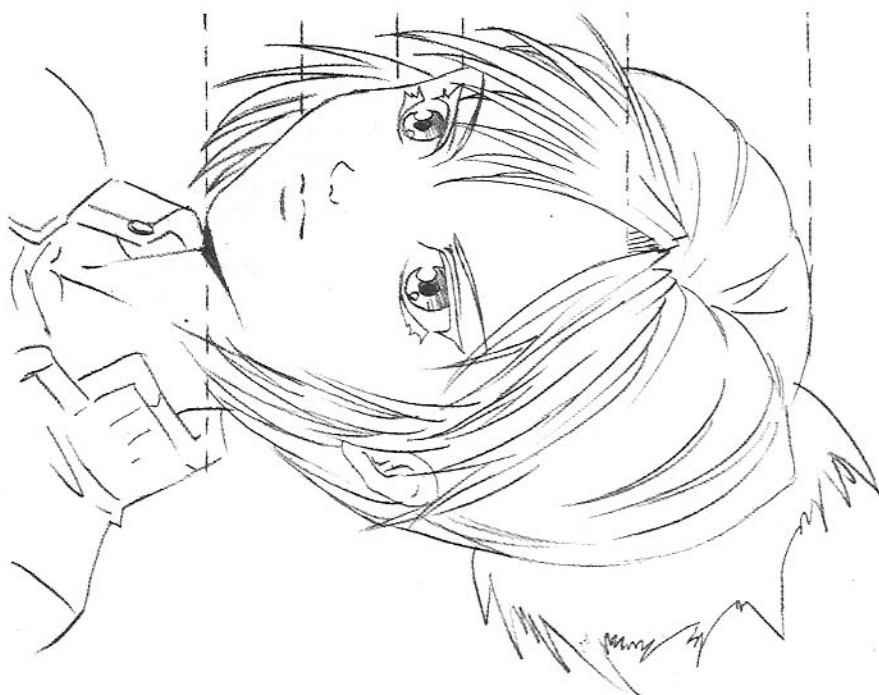


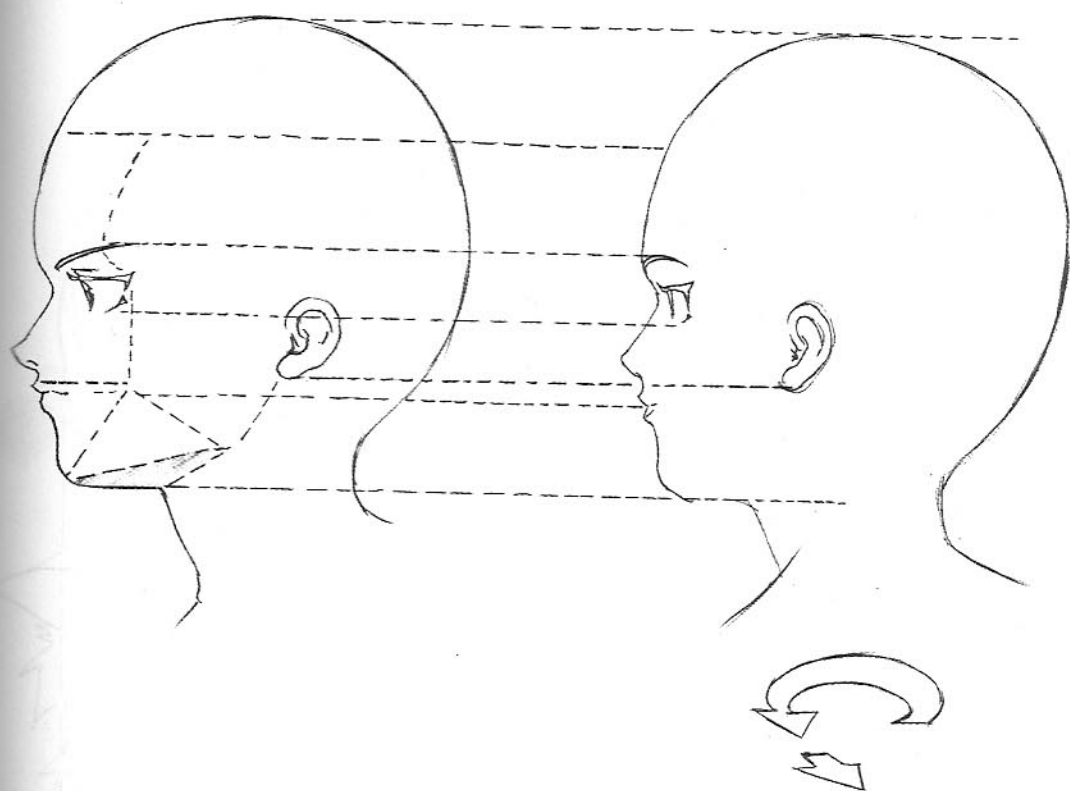
Así como con el cuerpo, el rostro de tu personaje debe estar cuidadosamente estudiado antes de comenzar a dibujarlo dentro de la historia. La forma y tamaño de los ojos, nariz, boca, etcétera, deben corresponder en cada posición en que se mueva la cabeza. Mientras el parecido de tu personaje se conserve bien, la calidad de tu trabajo aumentará proporcionalmente.





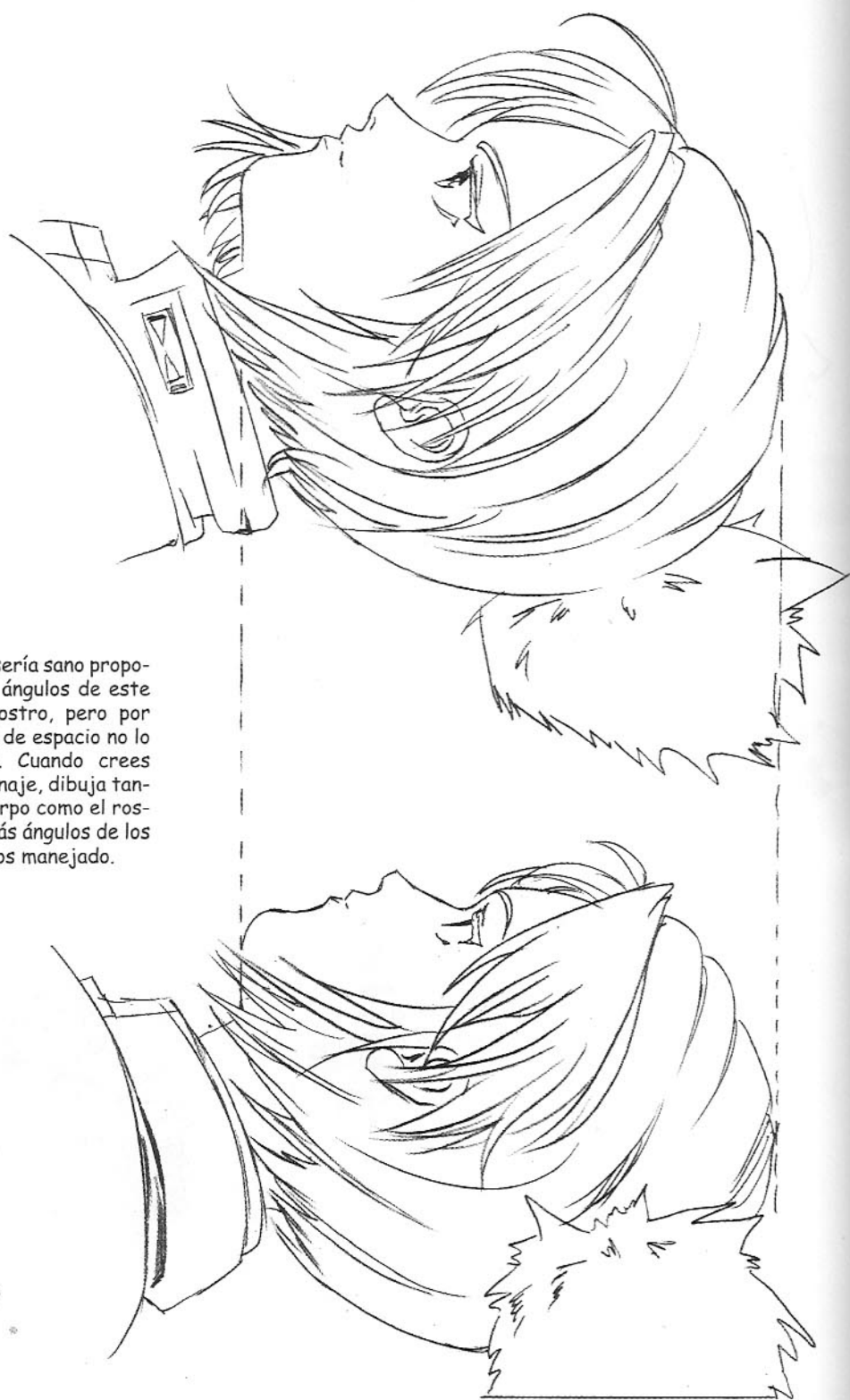
Usando las bases de la página anterior, nos es posible detallar los rostros que aquí vemos. Como puedes ver, el parecido se conserva bien, cosa que sin las líneas de referencia que usamos hubiese sido difícil. Si queremos dibujar este rostro en posiciones más difíciles, estas cabezas nos servirán como seguras referencias.





Conservar bien el parecido de un personaje puede ser una tarea ardua. Girando el rostro con líneas de referencia, nos damos una idea más clara de la forma tridimensional de esta cabeza. Estos ángulos nos serán de utilidad cuando necesitemos los del rostro.

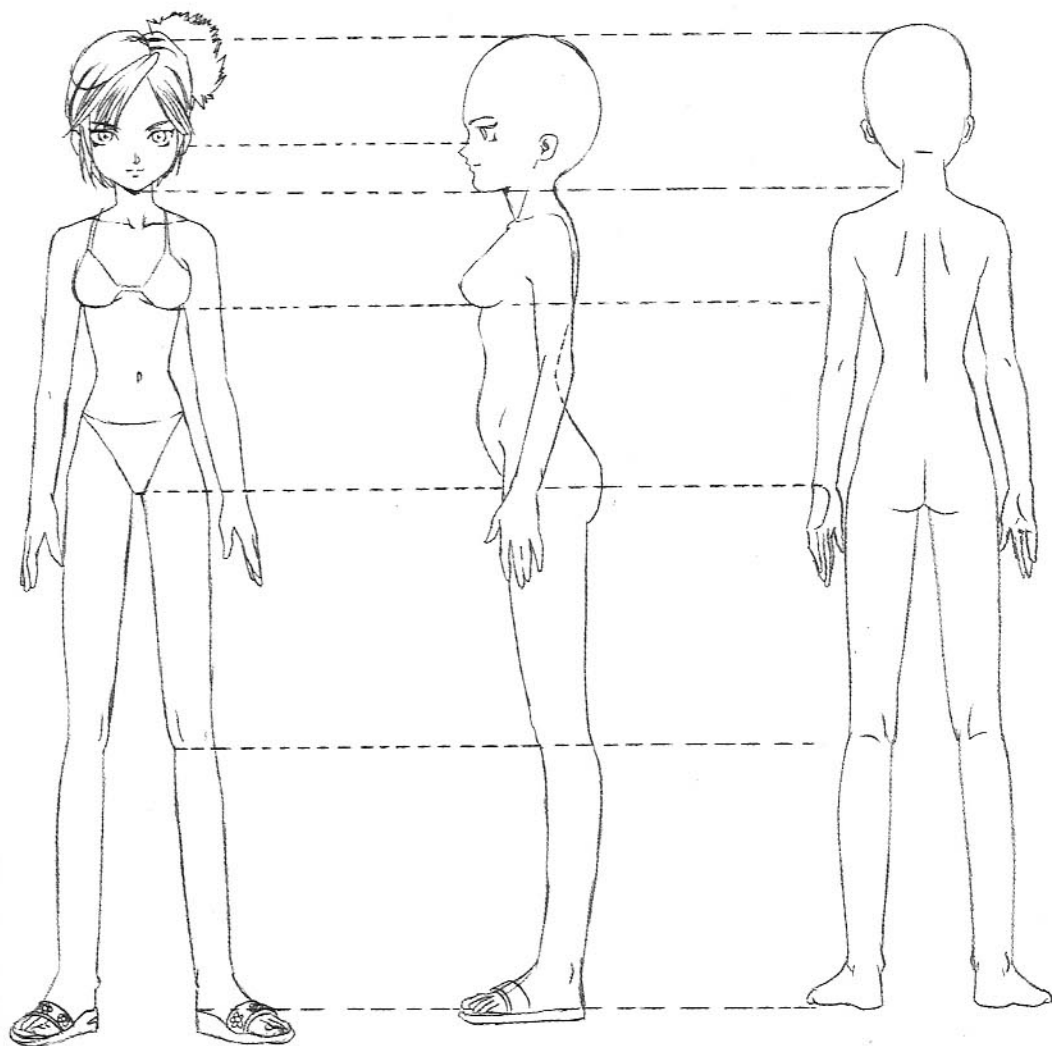




Incluso sería sano proponer más ángulos de este mismo rostro, pero por cuestión de espacio no lo haremos. Cuando crees un personaje, dibuja tanto el cuerpo como el rostro en más ángulos de los que hemos manejado.

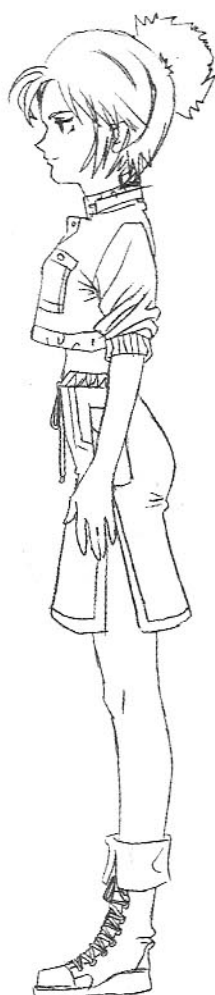


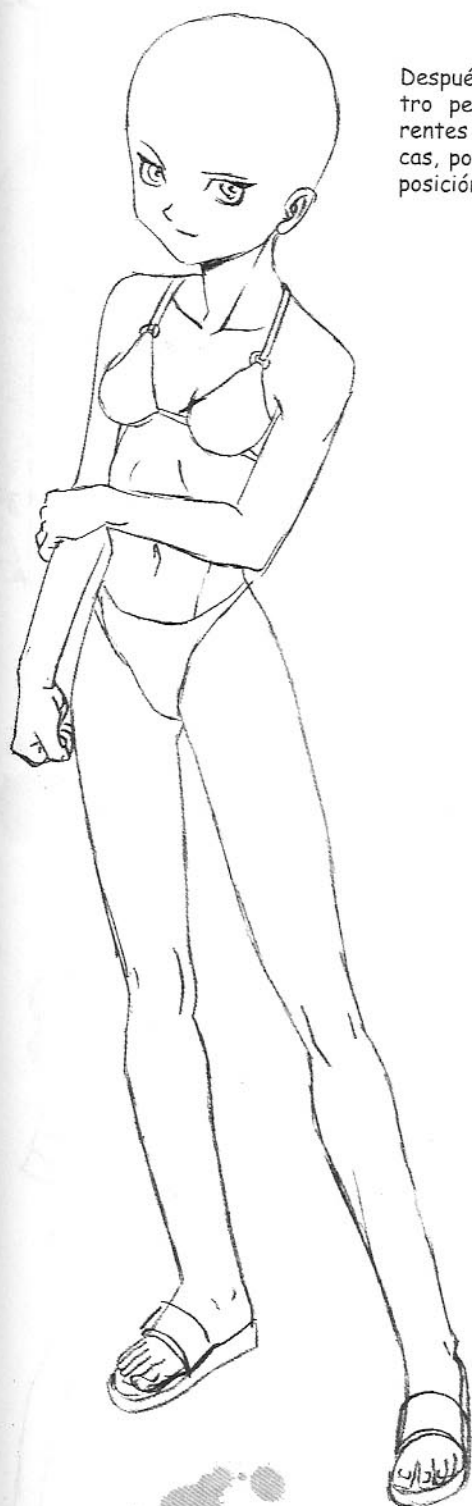
Con anterioridad hemos dibujado a nuestros personajes de frente y de espalda, pero la forma más correcta de hacerlo es dibujando la figura de frente, de perfil y de espaldas. Incluso hace falta hacer una vista que está entre el perfil y el frente que es la vista de $\frac{3}{4}$. Este cuerpo se propone de esta manera, con el fin de que quede claro el tamaño de la cabeza con respecto al resto del cuerpo, el largo de los pies, etcétera. Este canon nos da una idea más clara de la apariencia general y particular de nuestro personaje.





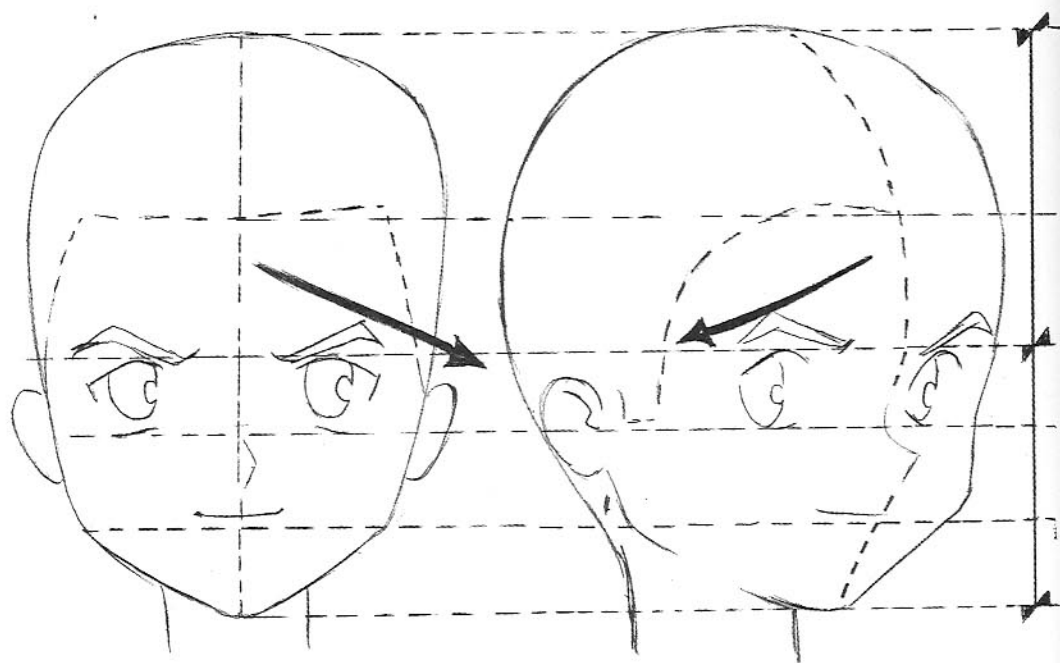
Después de haber dibujado el rostro y el cuerpo girado, la tarea de trazar al personaje con su vestuario completo es ya muy sencilla. El personaje tal como lo vemos en esta página es la conclusión del diseño.



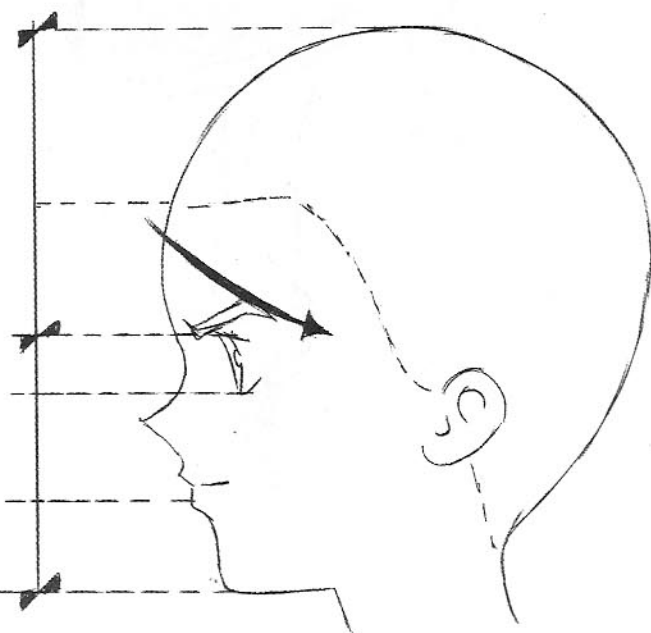


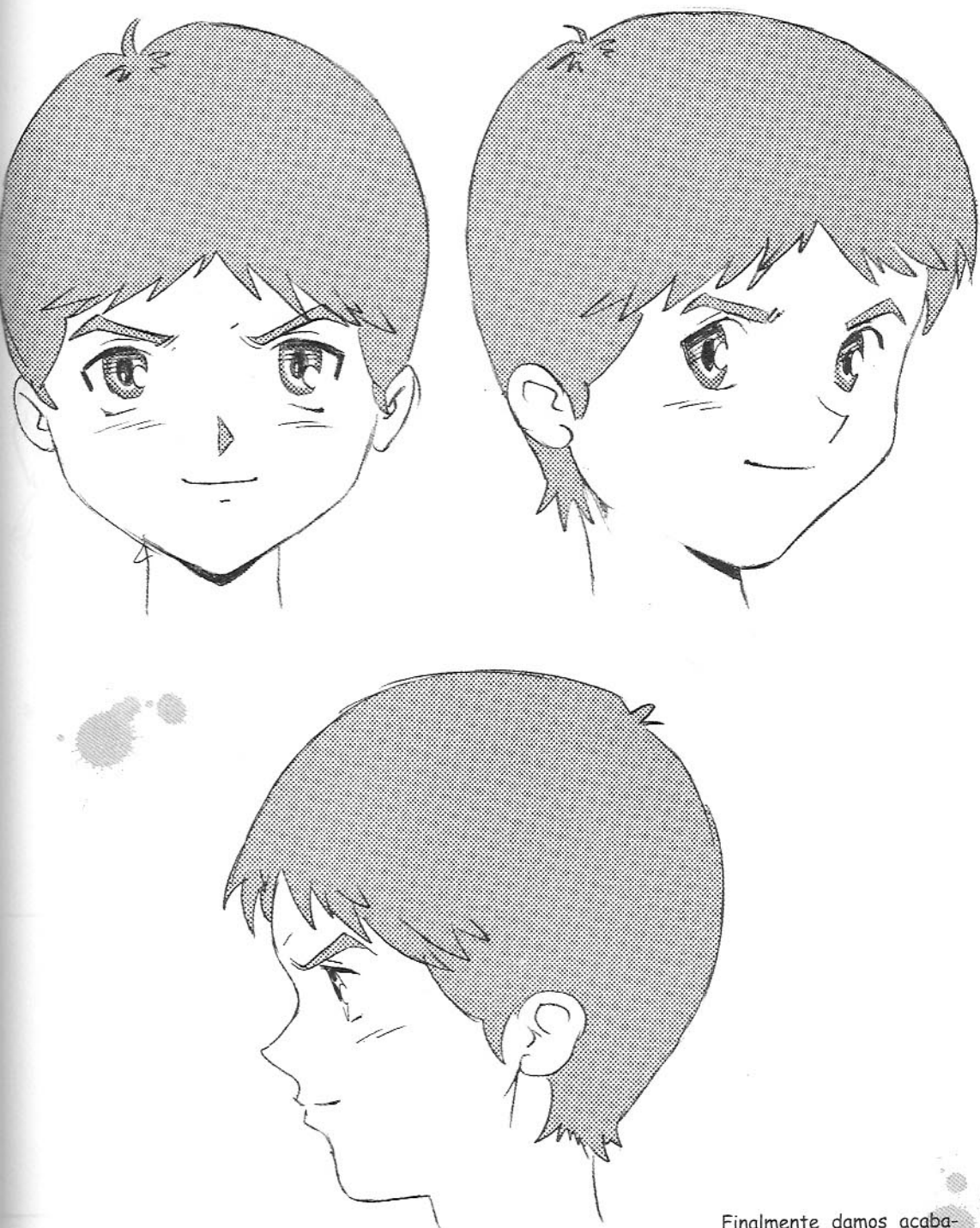
Después de dibujar nuestro personaje en diferentes posiciones básicas, podemos trazar una posición más complicada.





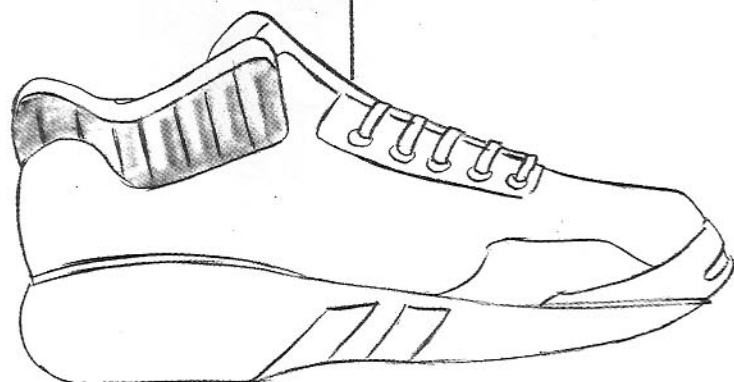
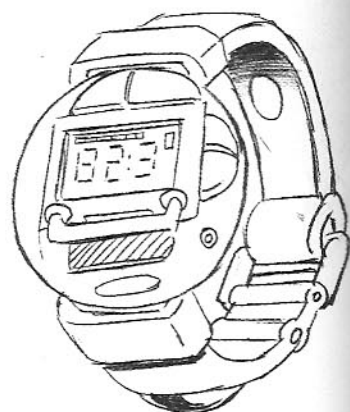
Aquí tenemos otro rostro en su vista de frente, perfil y $\frac{3}{4}$. Nuevamente las líneas de referencia ayudan a que el parecido del rostro se conserve. Las flechas que están sobre el rostro nos indican la dirección que seguirá el pelo cuando lo coloquemos. Observa que los ojos se encuentran por debajo de la mitad del tamaño total de la cabeza.





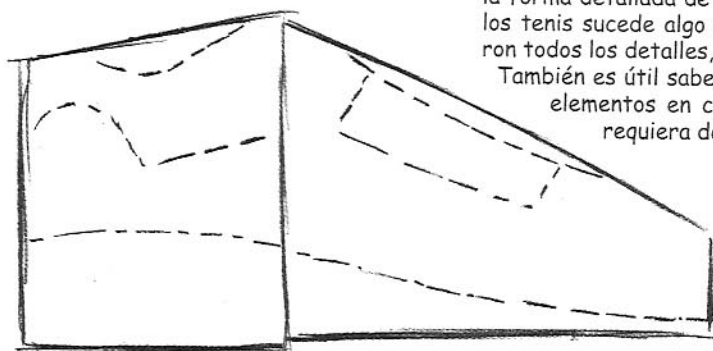
Finalmente damos acabados a los rostros de la página anterior.

Un aspecto muy importante cuando de diseñar personajes se trata, es dibujar en detalle elementos que no siempre vemos con atención, por ejemplo, partes del vestuario como un reloj; o como en este caso, los tenis están dibujados aparte para que cuando tengamos que dibujarlos sepamos los detalles de los mismos.





Ahora nuestro personaje tiene su vestuario. Aunque no se logra dibujar todos los detalles del reloj por ser demasiado pequeño, sí se pueden trazar algunas líneas que simulan la forma detallada de la página anterior. Con los tenis sucede algo parecido, no se trazaron todos los detalles, pero sí los principales. También es útil saber los detalles de estos elementos en caso de que la historia requiera de algún acercamiento.

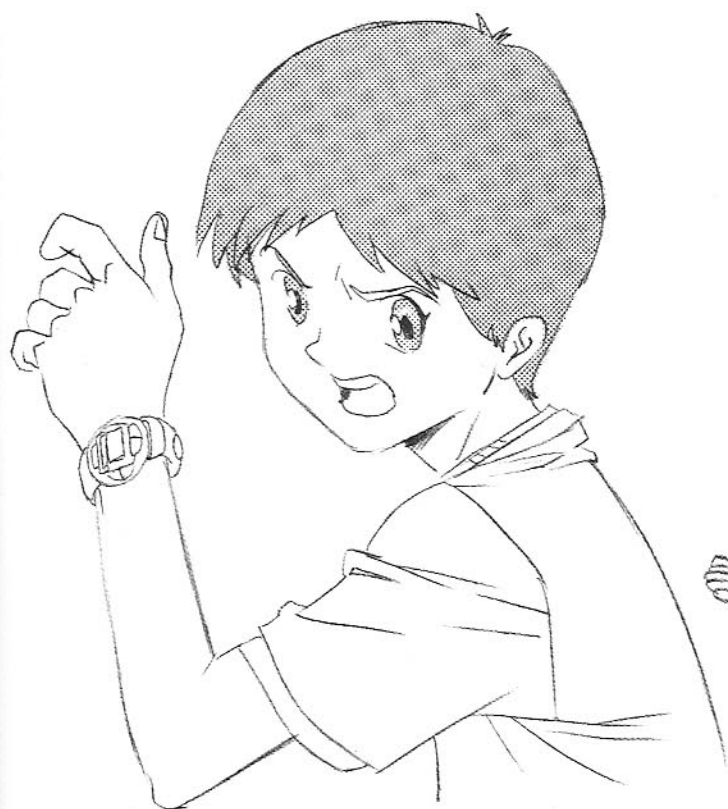
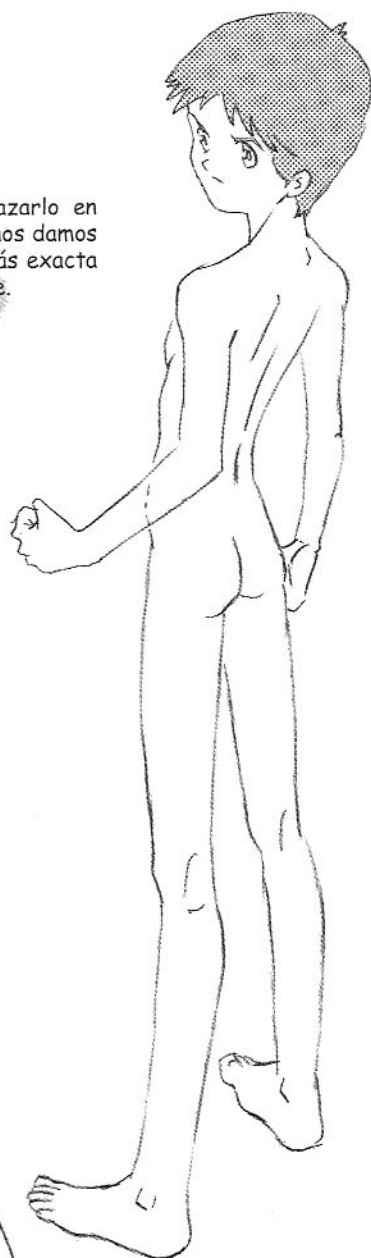


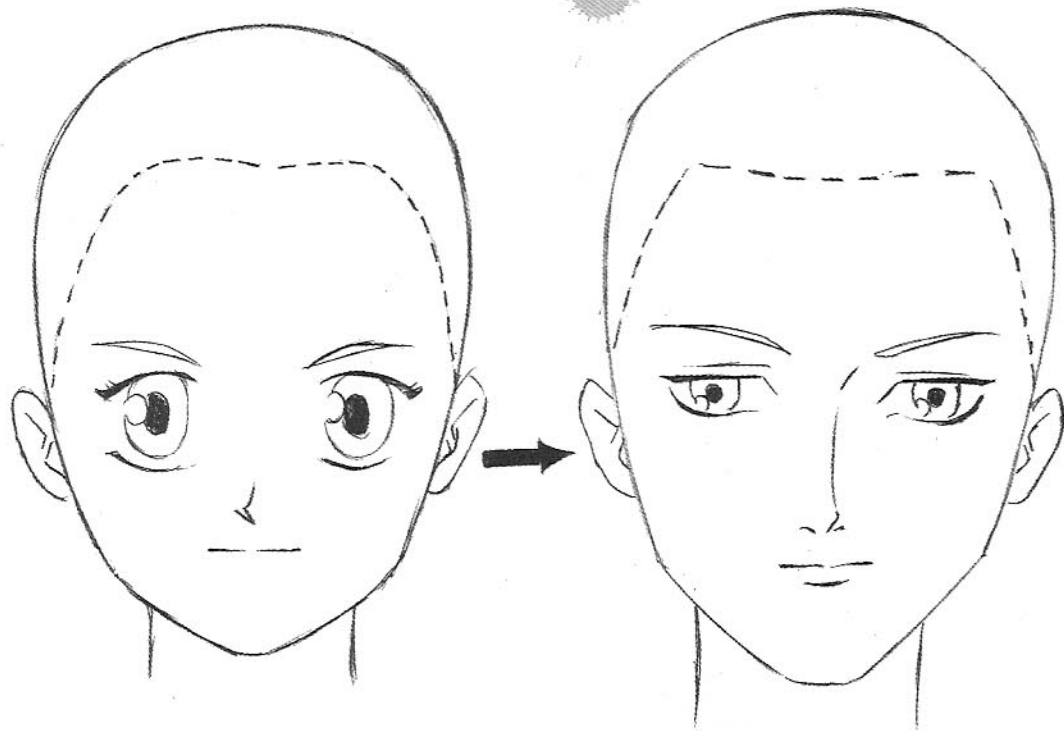
Como hemos estado haciendo con nuestros personajes, los proponemos en diferentes vistas y con diferentes posiciones, comenzando a dibujar la figura desnuda para después colocarle la ropa.



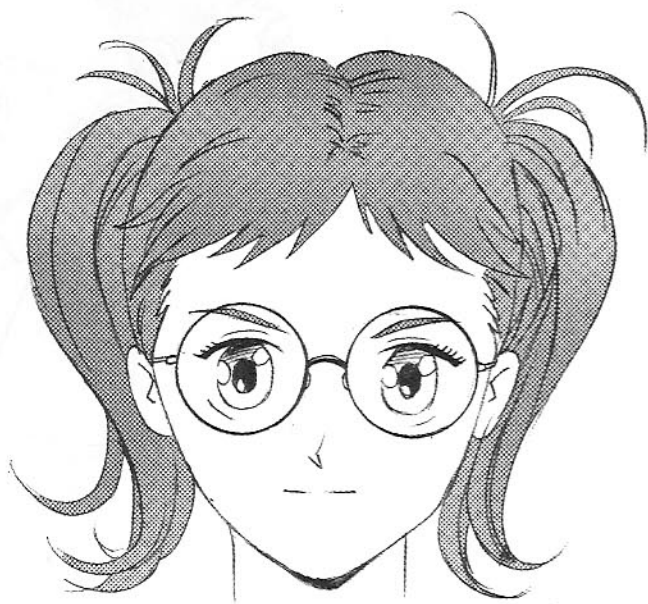


Así, después de trazarlo en
variadas ocasiones, nos damos
una idea cada vez más exacta
de nuestro personaje.

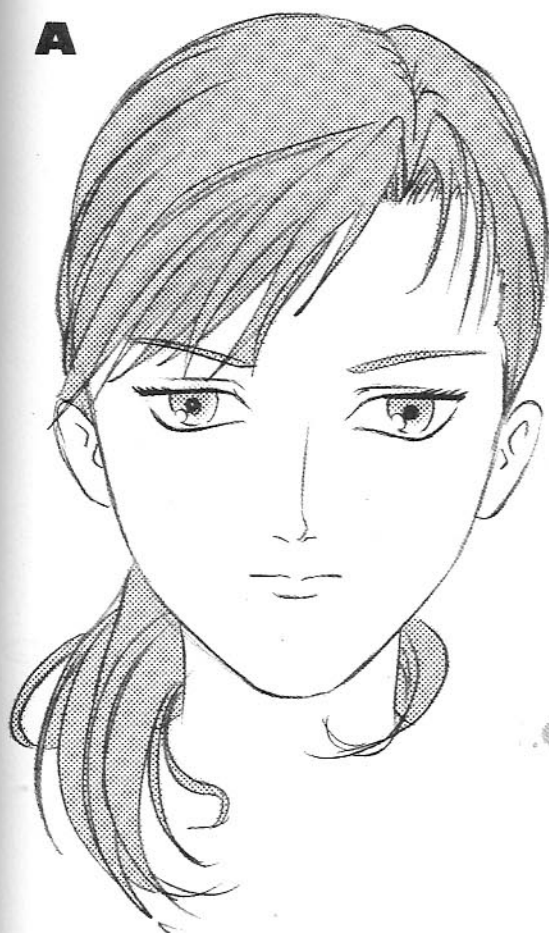




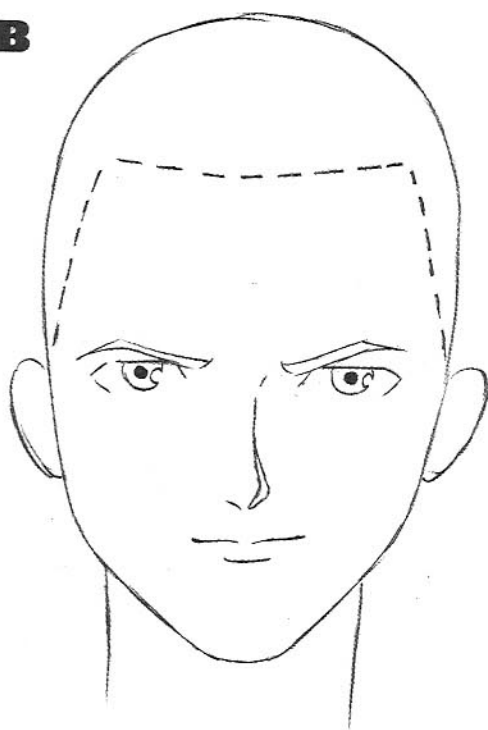
Recuerda que el rostro del personaje debe representar bien su edad y personalidad; por ejemplo, cuando los ojos de un personaje son más pequeños, la nariz y el rostro más alargado le hacen lucir más adulto y por lo tanto más serio. Otro ejemplo: aunque el rostro de un personaje sea muy bonito, si le ponemos un cabello un tanto desordenado y lentes lucirá más descuidado. Es frecuente ver entre los personajes clásicos la niña inteligente, pero su arreglo personal no es el mejor. Su personalidad debe estar bien enfatizada con su vestuario y peinado.



A

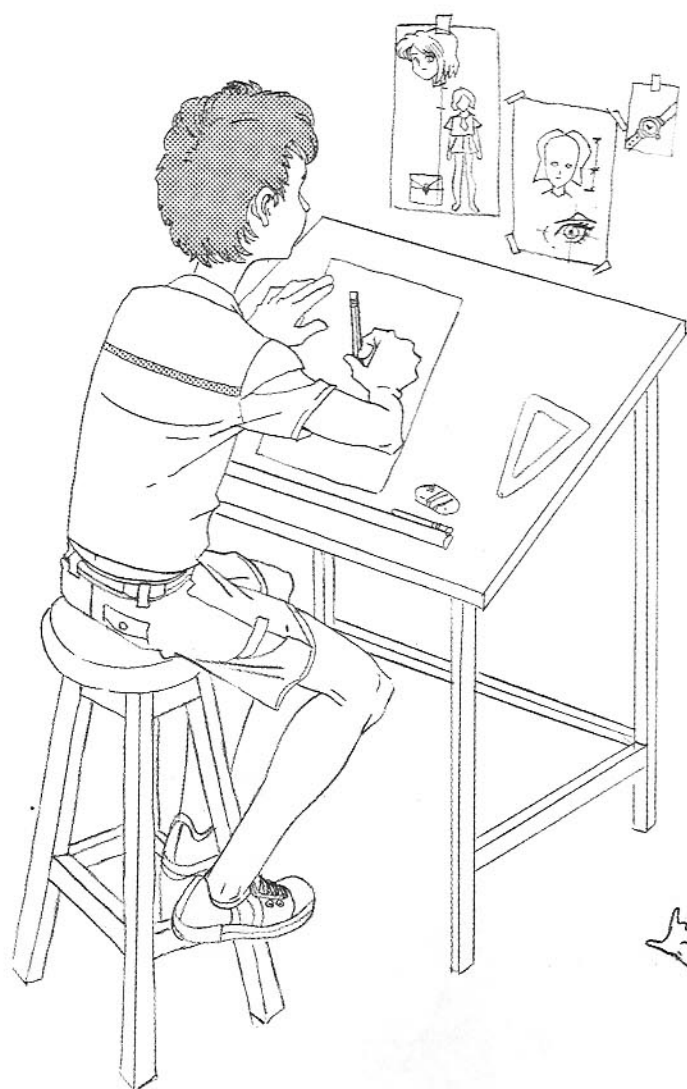


B



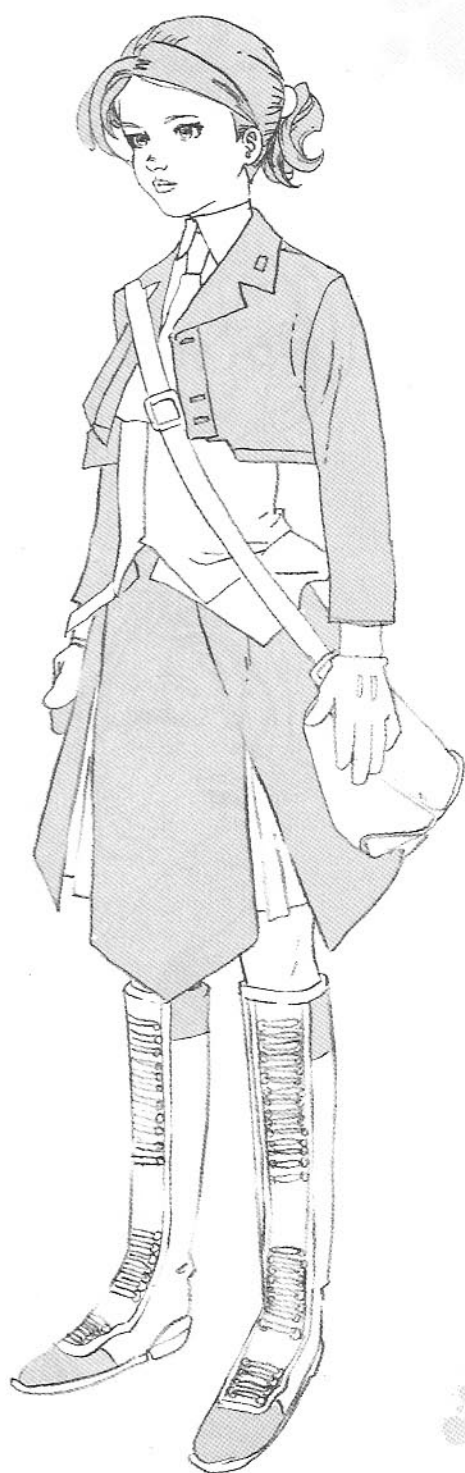
C

La estructura del rostro de la figura A es la misma que la estructura de la B, salvo algunas diferencias como los ojos más pequeños, las cejas más pegadas a los ojos y la boca más grande. Todos estos aspectos le hacen lucir como hombre; sin embargo, en la figura C le dimos rasgos afeminados como las pestañas largas y el cabello semi rizado. Estos elementos le hacen lucir como el clásico personaje que es muy vanidoso. De este modo podemos buscar el rostro exacto que queremos en nuestro personaje.



Es recomendable tener a la mano los diseños originales de los personajes (como los que hemos manejado alrededor de este libro), para que cuando los dibujemos respetemos todos los detalles del vestuario y anatomía. Éste es un modo ordenado de trabajar.

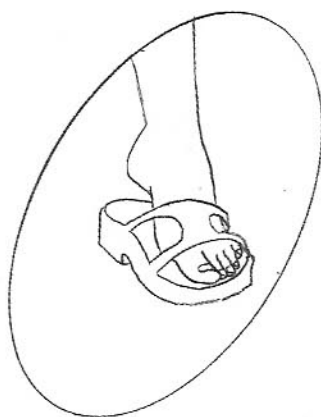
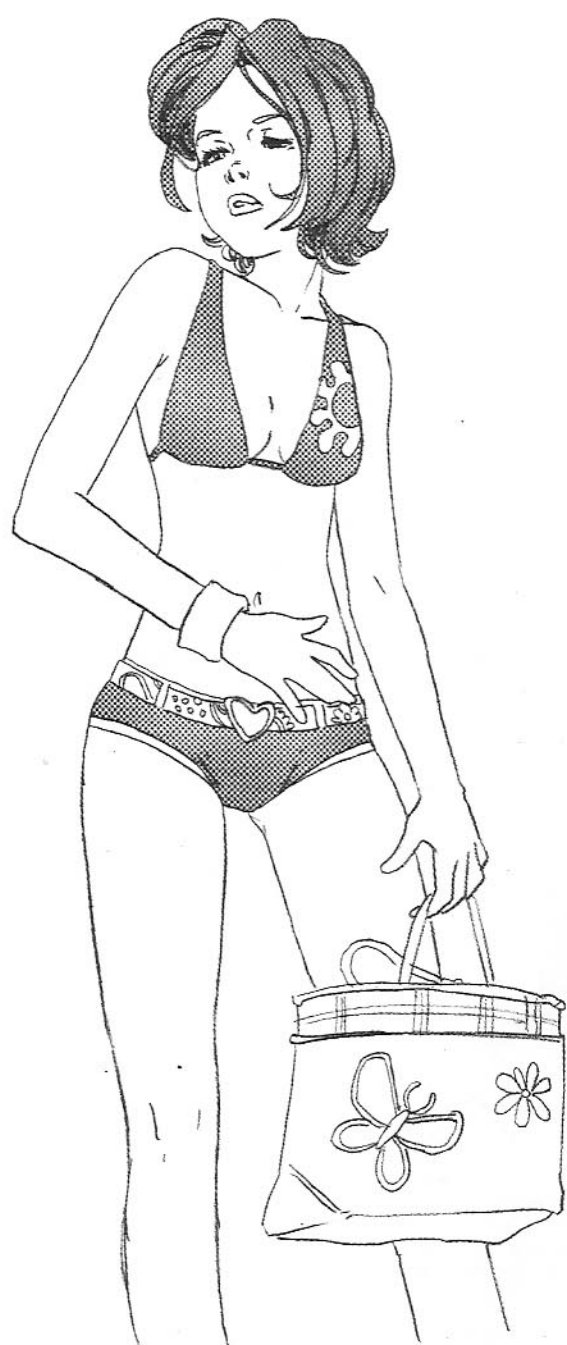




Éste es un ejemplo claro de un personaje con diferentes vestuarios, de los que cualquier persona tiene en su repertorio: es decir, hay un vestuario casual o primaveral, uno invernal, uno informal o desarreglado y uno que corresponde a la actividad del personaje en cuestión, que en este caso parece una especie de cartero. Observa que incluso se maneja el personaje no con diferente cabello, sino con otro peinado.



Dibuja tu personaje con diferentes expresiones y en diversos ángulos, a fin de ver si se conserva el parecido. Si no se conserva, corrige hasta que lo logres. Los rostros que quedan mejor te servirán como modelo para futuros dibujos, incluso de espaldas el personaje debe parecerse.

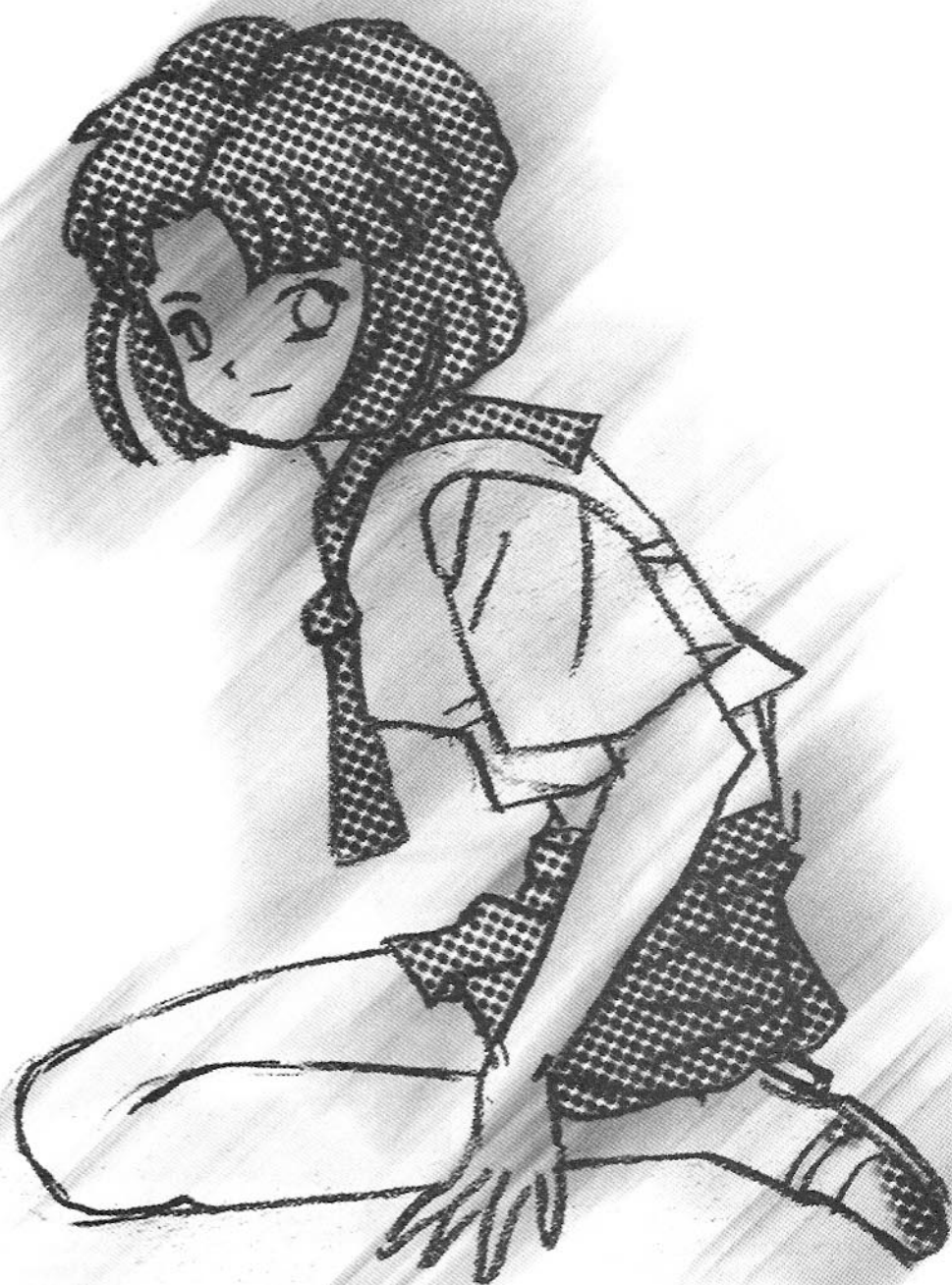


Otros aspectos en el diseño de personajes son, por ejemplo, diseñarlo en otras edades, las cuales no son de uso muy frecuente o con vestuarios poco comunes. Pero cuando un personaje tiene éxito, siempre es necesario manejarlo en vestuarios de playa, o su historia nos obliga a verlo en edades más tempranas a la propia.

Ésta es la presentación del personaje como originalmente fue concebida. Las páginas anteriores nos muestran su vida cotidiana. En esta ilustración la idea del diseño de personaje se aplica mejor, pues el vestuario nos habla de que su actividad, procedencia o época son interesantes. Es importante que un personaje llame la atención por su sólo vestuario; sin embargo, esto no es suficiente. Vestuarios más cotidianos le dan profundidad a la vida del personaje.

Si tomas en cuenta esta serie de consideraciones para hacer tus personajes, éstos tendrán sin duda mayor personalidad e incluso estética. No olvides que aparte de la práctica es estrictamente obligatorio divertirse dibujando.





DibujArte **Book**

db_book@vanguardiaeditores.com

TOMO 8 **Personajes**

DIRECTORIO

Editor Responsable

Juan Antonio Flores Valdovinos

Director Área de Dibujo

Isac e Isau Escorza

Dirección y Realización de Publicación

Hermanos Escorza

Diseño y Calidad Digital

Paolo Fiorentini

Corrección de Estilo

Guillermo Rios Bonilla

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos

Dirección General

Claudia Flores V.

Dirección Administrativa

Miguel Angel Ruiz

Dirección de Operaciones

Adriana Villalobos

Asistente

Verónica Maldonado

Dirección de Circulación



SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD

Luis García León

Marca 1323-0-100

Ext. 103

luisgl@vanguardiaeditores.com

SUSCRIPCIONES

www.suscribeteonline.com

01-800-288-80-10

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?

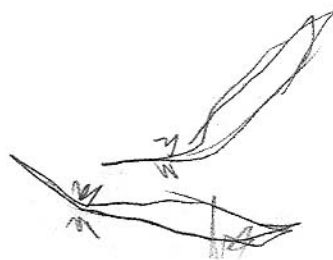
Lourdes Nuñez y/o

Rafael Esquivel

Marca 1323-0-100

Ext. 111 y 112

www.vanguardiaeditores.com





DibujArte **Book**

NOVIEMBRE 2007

